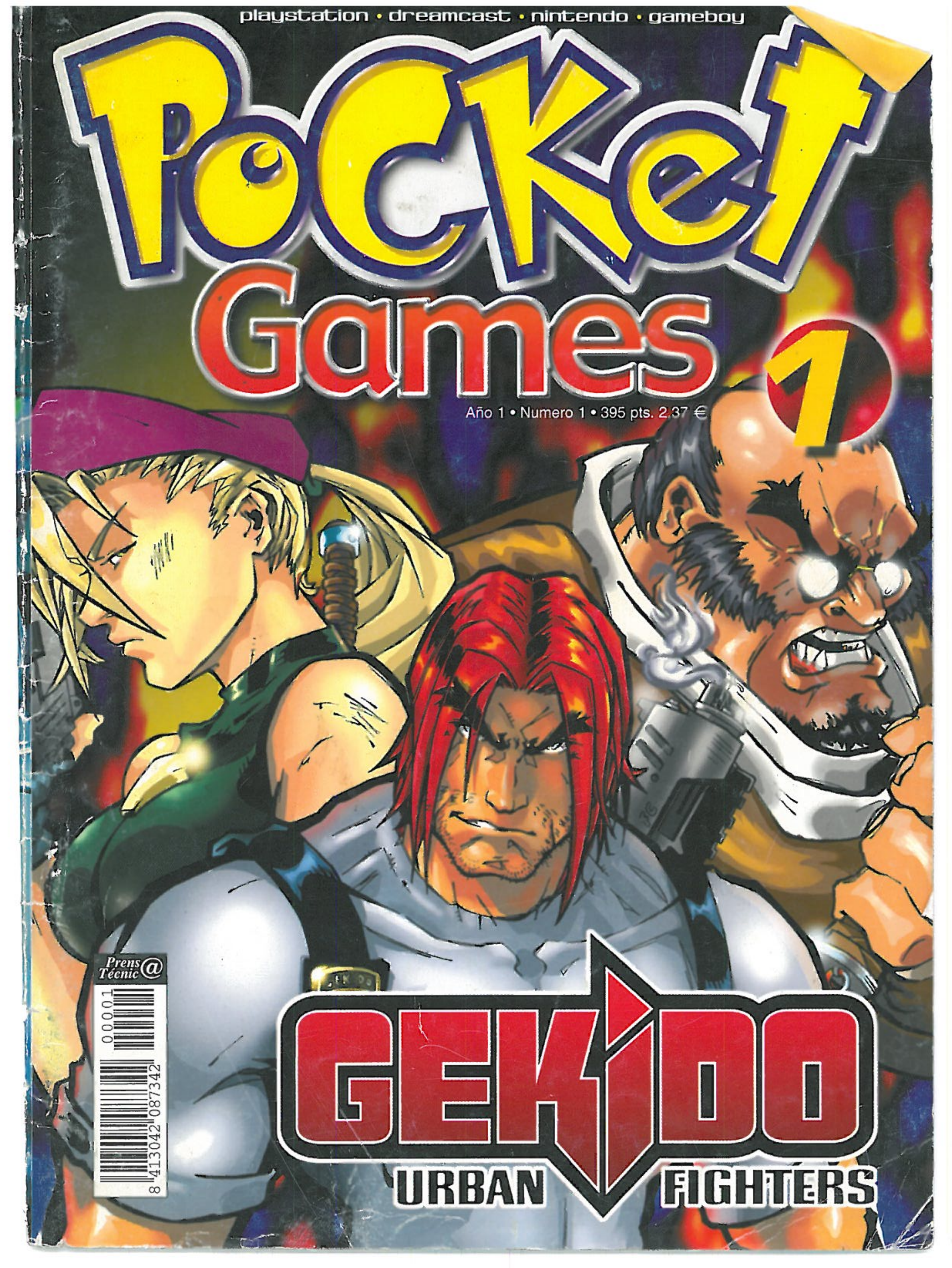
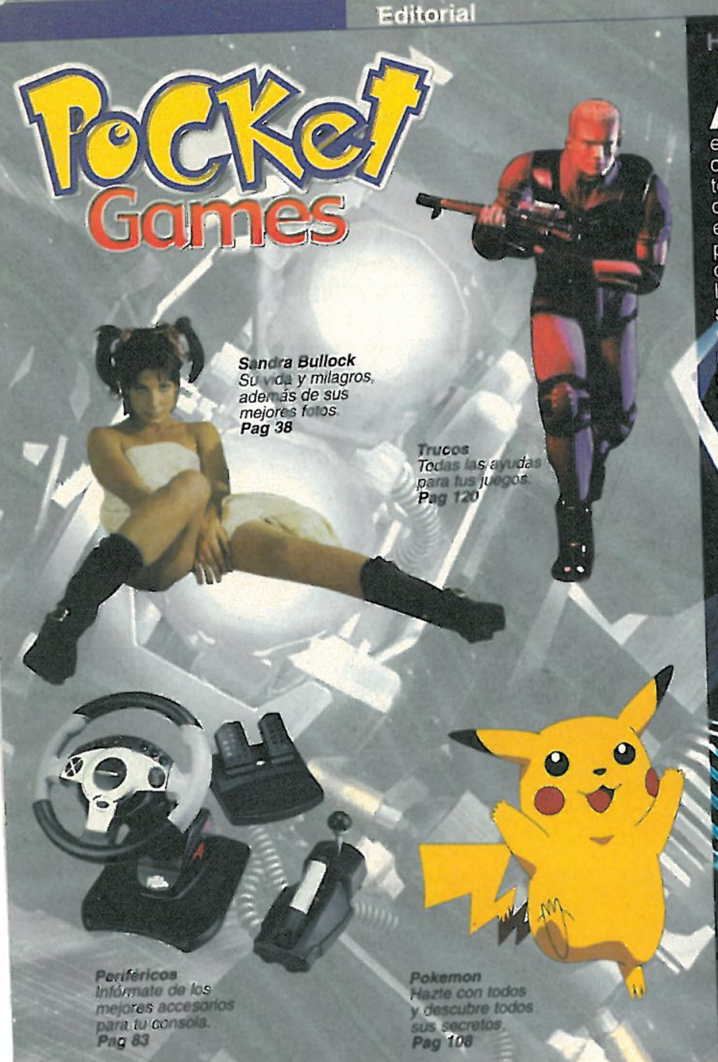

playstation • dreamcast • nintendo • gameboy
Pocket
Games
1
Año 1 • Numero 1 • 395 pts. 2.37 €
Prens@ Técnic@
8 413042 087342 00001
GEKIDO
URBAN FIGHTERS



Hemos venido para quedarnos

Ahora tenéis en vuestras manos el fruto de un esfuerzo colectivo. Un gran esfuerzo que empezó ya hace bastante tiempo, cuando nos dimos cuenta de que todas las revistas sobre videojuegos que encontrábamos en el mercado, estaban cortadas por el mismo patrón, que ninguna nos contaba lo que realmente queríamos saber y que la mayoría nos aburrían. Por eso pensamos en hacer una nueva revista de videojuegos. Una revista como a nosotros nos gustaría leer, una revista con lo que siempre quisimos encontrar en una revista:

Un formato cómodo para llevarla a cualquier lado. Con un montón de páginas, pero con un precio asequible para todos, más barata que cualquier otra revista. Que estuviese abierta a la participación de los lectores. Que siempre hubiera la posibilidad de ganar buenos premios en los concursos. Que se hablase de un montón de juegos en sus páginas y no de los de siempre. Que la información fuera fiable pero estuviera cubierta de humor. Una revista amena que fuera más allá de los videojuegos, que hablará de muchas otras cosas que a todos nos intersan, cine, chicas, chicos, horóscopo, reportajes de actualidad, manga, libros, tebeos, música, todo...

Aquí está, la tienes en tus manos, y si hemos conseguido que te guste, eso nos motiva y nos impulsa a seguir adelante. El próximo número será mejor, y el siguiente mucho mejor, ahí estáis vosotros para conseguirlo, porque esta es vuestra revista, se hace para vosotros y desde vosotros. Un saludo, nos vemos el mes que viene.

Director: Mario Luis
mluis@prensatecnica.com

Coordinador de redacción: Ignacio Pulido
pocketgames@prensatecnica.com

Redacción: Guillermo Izquierdo, Ignacio Pulido Alfredo Del Barrio y Oscar Condés

Jefe Dpto. Maquetación: José Antonio Gil

Maquetación: Óscar Menoyo, Jesús Mena, Inma Vaquero, Diana Sarmiento, José A. Colorado, Jimena Mas y Silvia M. Villanueva

Portada: Francisco Calero

Publicidad: Marisa Fernández, Sonia Glez.-Villamil y Noelia Menéndez
marisa@prensatecnica.com

Coordinador de publicidad: Rafael Zamora

Servicio Técnico CD-Rom: Eugenio García
Horario de atención: tardes 4 - 6 h
E-mail: stecnico@prensatecnica.com

Secretaria de Redacción: Elena Fernández

Departamento de Suscripciones:
Sandra Fernández y Noemí Iscar
suscripciones@prensatecnica.com

Departamento de Administración:
Joaquín González, Juan López

Redacción, Publicidad y Administración

c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1.1.2
Madrid 28037 España
Tfno: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97
Si llama desde fuera de España marque (+34)
E-mail: prensatecnica@prensatecnica.com
http://www.prensatenica.com
Horario de atención al público:
de 9 AM a 7 PM ininterrumpidamente

Edita: Prensa Técnica
Director General: Mario Luis
Director Editorial: Eduardo Toribio
Director Editorial: José Henríquez

Director Técnico: Fernando Escudero
Director de Producción: C. P. Cerezo
Directora Publicidad: Marisa Fernández

Fotomecánica: Prensa Técnica
Impresión: I.G. Primtone
Duplicación del CD-Rom: M.P.O., Servicios Ibéricos, Grupo Cóndor
Distribución: SGEL. Avda Valdelaparra, 29 Alcobendas Madrid

Depósito legal: M-17914-2000

AÑO 1 • NÚMERO 1
Copyright 30-07-00

PRINTED IN SPAIN

sumario

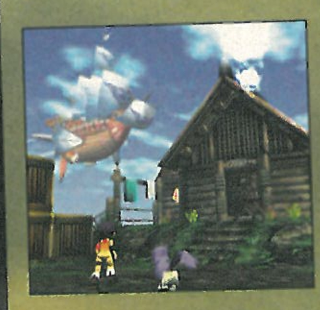
Pocket Games Nº1



Avance

Evaluación







Ephemeral Phantasia

RPGs y Play 2, el principio de una buena amistad.



De nuevo un RPG ha sido el protagonista en la Feria de Juegos de Tokio. En este caso, los responsables son los chicos de Konami, que ya han distribuido una beta (el juego todavía en fase de pruebas) para que todos apreciemos el aspecto sólido de su nuevo programa. Llevará por título "Ephemeral Phantasia" y, pesé a las capturas tán "simplonas" que acompañan a estas líneas, contará con unos gráficos a la altura de las posibilidades técnicas de la nueva consola, además de un extenso mapeado que explorar. Por supuesto, habrá magia y los combates se llevarán a cabo siguiendo el tradicional sistema de turnos. Posiblemente, el primer gran RPG para la Play 2.



Todo el juego está todavía en fase de desarrollo, de ahí el estado de las imágenes.





A pesar de todo ya se puede adivinar la gran calidad de este título.

La Feria de Tokio perdió visitantes

Ni las azafatas salvaron el cotarro

Algunos hablarán de "sorpresa", otros de una previsible carencia de títulos de calidad que mostrar a los asistentes pero, en cualquier caso, lo cierto es que el número de visitantes para la Feria de Juegos de Tokio celebrada esta primavera ha caído considerablemente (unas 30.000 visitas menos que en anteriores años). Así que, mucho nos tememos, dicho evento pasará a la historia por ser el primero en acoger menos gente que en anteriores ocasiones... ¿Será que daban mejores canapés en los establecimientos circundantes?



Las recreativas fueron las protagonistas indiscutibles del evento.





Las azafatas fueron lo mejor de toda la feria.

Titán. Una búsqueda espacial

Nueva película de animación de Warner



Una de las naves espaciales de la película que en octubre llegará a nuestras pantallas.



Akima, la valerosa piloto de la valkiria, la nave de los protagonistas.

Todavía falta para que llegue (octubre), pero vimos el otro día el trailer y no hemos podido resistirnos a buscar más información y compartirla con vosotros (o vosotras si puede ser).

Desafortunadamente no hemos encontrado demasiado pero como todavía es pronto ya os iremos informando según nos lleguen novedades.

La película es de dibujos animados y por el trailer que hemos visto gran parte de ella está generada por ordenador. Se desarrolla en un futuro en el que la tierra ha sido destruida y la raza humana apenas sobrevive



Korso, ex-oficial del cuerpo de Humanos de la tierra.

en una diáspora espacial entre sus antiguos enemigos. Así las cosas, un joven llamado Cale parece ser la última esperanza de la raza humana.

Todavía no podemos ofreceros imágenes de la película, esperemos que dentro de poco nos den autorización para ello.

Próximos lanzamientos para Dreamcast

De momento, sólo en Japón.

En Junio, además de vacaciones y piscina, los japoneses disfrutarán de una nueva ristra de lanzamientos para la consola Dreamcast (ya iba siendo hora). Esta es la lista de las próximas novedades de Sega. Suponemos (haciendo la cuenta de la vieja) que estos títulos llegarán al mercado europeo a finales de otoño.

- **Junio 15**
  Animastar
- **Junio 22**
  Tokyo Xtreme Racing 2
- **Junio 29**
  Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future
  Record of Lodoss War
  Jet Set Radio
  Mr. Driller



Se anuncia "Animorphs"

Primeras imágenes del próximo juego de GT

La prestigiosa compañía GT acaba de anunciar un nuevo lanzamiento para la PlayStation 2. El juego llevará por título "Animorphs" y tratará de combinar a partes iguales acción y aventura en un ambiente plagado de criaturas metamórficas (ah, ya sabemos de dónde viene el nombre). En principio, este lanzamiento se espera para Agosto... hasta entonces, disfrutemos de estas imágenes.





Tenemos todo lo que buscas

Prens@ Técnic@ de libros y publicaciones

- **Prensa Técnica te ofrece los últimos avances y novedades del mundo de la informática a través de sus publicaciones.**
- **Internet, Linux, Diseño digital, Programación, Juegos... una oferta variadísima que cubre todo lo que necesitas para estar al día.**
- **Tenemos revistas para todos los públicos, ya seas principiante o avanzado, Prensa Técnica tiene la solución a tus problemas.**

¡Más de 350.000 lectores cada mes!

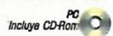


LA REVISTA QUE TE DA MÁS
Más PC, la revista informática para todos los públicos, con toda la información y actualidad en hardware, software, Internet, diseño, Linux, programación, videojuegos, multimedia, etc.

PC
Incluye CD-Rom y libro técnico



POR Y PARA PROGRAMADORES
Programación Actual te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.


PC
Incluye CD-Rom



LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA
Windows 2000 Actual está destinada a profesionales del mundo NT/2000. El modo más fácil para estar al día y conocer este entorno así como sus aplicaciones.


PC
Incluye CD-Rom



LA MÁS VENDIDA DEL MUNDO
Linux Journal es la edición en nuestro país de la publicación más prestigiosa del mundo GNU/Linux. Entrevistas, actualidad y buenos artículos se dan cita en una auténtica "BIBLIA" sobre este sistema operativo.



LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO
Linux Actual es la primera revista en castellano dedicada al GNU/Linux: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-Rom con las mejores distribuciones y novedades del momento.

Bimestral — *PC* *Incluye CD-Rom*



TU ORDENADOR AL DÍA
CD Driver es una revista imprescindible para el mantenimiento de tu PC. Con ella, el usuario informático tendrá a mano todos los drivers del mercado y estupendos artículos sobre la utilización e instalación de los componentes del PC.

Bimestral — *PC* *Incluye 2 CD-Roms*



TU GUÍA PARA LA RED
Internet y negocios se introduce en los recovecos de la Red mostrándole información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-Rom con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.

PC • Mac
Incluye CD-Rom







CREAR ESTÁ EN TUS MANOS
3D World está especializada en infografía y en general las 3D. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.

PC • Mac
Incluye CD-Rom

LA NUEVA ERA DE LA FOTOGRAFÍA Y EL ARTE
Foto Actual y Arte Digital, revista para profesionales y aficionados al diseño, maquetación y retoque fotográfico. La mejor forma de conocer toda la teoría y la práctica sobre las técnicas más utilizadas del momento.

PC • Mac
Incluye CD-Rom

PENSADA PARA PRINCIPIANTES
Sólo Linux es la mejor revista en castellano para el usuario principiante en el mundo GNU/Linux. En ella encuentra toda la información en forma de artículos de nivel básico. Incluye un CD-Rom con la distribución más fácil de instalar del momento.

PC
Incluye CD-Rom









LA MÁS VENDIDA DE EUROPA
Electrónica Práctica Actual es la edición en castellano de la revista de electrónica más vendida de Europa. Contenidos prácticos de electrónica e informática con noticias, Internet y los montajes más ingeniosos.

PC
Incluye CD-Rom

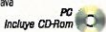
LA MEJOR RECOPILACIÓN
Modelos 3D es la revista que te proporciona todos los modelos y texturas que necesitas sin tener que perder el tiempo buscándolas. Incluye modelos, texturas y demos de los programas 3D más utilizados.

Bimestral

PC • Mac
Incluye CD-Rom

PURO JAVA PARA TODOS
Java Magazine es una nueva revista que te sorprenderá, adentrándote en los secretos de este lenguaje de programación y las técnicas más usadas del momento. Todo a un mundo a tu alcance de la mano del apasionante Java

PC
Incluye CD-Rom









PARA "JUGONES EMPEDERNIDOS"
MegaGames es la revista que lo tiene todo para los aficionados a los videojuegos en todas las plataformas: PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 y GameBoy. Un diseño muy atractivo y la mejor información para el jugador empedernido.

PC
Incluye CD-Rom

JUGANDO DURO
N-Zone le informa de todas las novedades del sistema Nintendo. De la consola Nintendo 64, Game Boy y Game Boy Color. Es la primera revista en informar sobre las novedades y los juegos que están por salir al mercado.

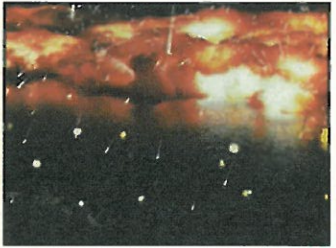
HAZ TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS
DIV Manía es la primera revista dedicada a aprender a programar videojuegos, abarcando todos los aspectos del desarrollo. Incluye CD-Rom con tres juegos programados por los lectores y demos de juegos profesionales.

Bimestral

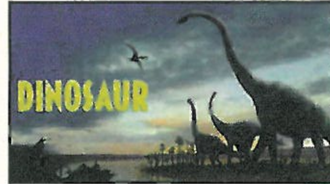
PC
Incluye CD-Rom

Dinosaurios en Ubi Soft

Gracias al acuerdo al que han llegado Ubi Soft y Disney Interactive, al mismo tiempo que la película de Disney llegue a nuestras pantallas aquí en España, saldrá el juego basado en la misma película. Está previsto que en Europa se estrene en la Navidad de este mismo año. En Estados Unidos nos llevarán varios meses de ventaja y si allí causa furor, aquí les imitaremos e iremos todos a verla. Pero vista la campaña de marketing que Disney suele utilizar me parece que no tendremos más remedio que ir a verla pase lo que pase. Lo mejor de todo es que luego me gustan. Todavía tengo a Bambi como una de las películas que más me han impresionado, la Sirenita (película que vi cuando ya era mayorcito), también me gustó mucho. La que se me hizo casi insoportable, y me pareció que llevaba un mensaje más conservador que el embalsamador de mi pueblo fue la de El Rey León. Lo peor de todo es que le gustó a todo el mundo menos a mi y a mi sobrino que no tiene padre.
Sobre el argumento del juego sólo sabemos que permitirá a los jugadores sumergirse en el ambiente prehistórico de la película, en el que podrán experimentar las emocionantes aventuras de Aladar, un iguanodonte con un destino único. Los jugadores tendrán la oportunidad de dar un salto atrás millones de años en el tiempo, al final de la era Mesozoica. Una vez allí, se encontrarán con pterodáctilos, lemures y otros tipos de dinosaurios –dotados del don del habla– que le llevarán de vuelta a la tierra de la paz. Los realistas gráficos 3D del juego reproducen fielmente, y aprovechan totalmente, las imágenes tridimensionales generadas por ordenador mezcladas con fondos reales filmados.
El juego se desarrollará para casi todas las plataformas, PlayStation, PlayStation 2, Dolphin, Dreamcast y PC-CDRom.


Vaya mascletá que se han montado los dinosaurios estos.

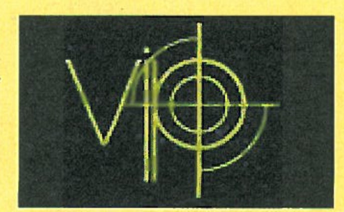

Vaya cara de panoli que tiene el dinosaurio este.



Con la revolución infográfica llegaron los dinosaurios.

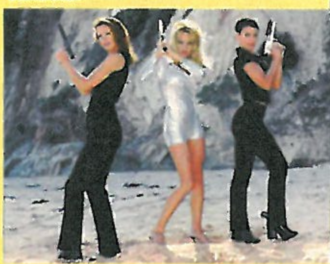

¡Abuelita, abuelita! Que ojos más grandes tienes.

Pamela Anderson para todos



Si ya os habéis cansado del vídeo de Pamela y necesitáis algo más de interactividad, podéis probar a salir a la calle. A parte de eso estáis de enhorabuena porque recientemente Ubi Soft y Sony Pictures Consumer Products Inc han firmado un acuerdo exclusivo sobre los nuevos juegos interactivos basados en la serie de TV VIP que protagoniza la susodicha. Por cierto que al final no me he enterado si se ha vuelto a operar el pecho. Ya sabéis que estaba pensando en la cirugía inversa, en vez de poner, quitar lo que se puso. Hay gente muy caprichosa que nunca está contenta con lo que tiene.
Volviendo al tema, VIP es una serie de televisión estadounidense que comenzó a emitirse en 1998, hoy en día se puede ver en más de 60 países. En ella, Pamela Anderson, interpreta a una guardaespaldas de las estrellas de Hollywood. Ubi Soft ha adquirido los derechos para realizar juegos basados en la serie para todas las plataformas, PC, PlayStation y PlayStation 2, Nintendo 64, Dolphin, Game Boy Color, Game Boy Advance, Dreamcast y X-Box (la de Microsoft). La versión PC se lanzará en octubre del 2000; las versiones de PlayStation, Dreamcast y Game Boy Color están previstas para publicarse en Noviembre del mismo año.
En las versiones de PlayStation, Dreamcast y PC, cada misión del juego de acción/aventuras en 3D proporcionará a los jugadores la oportunidad de meterse en la piel de Vallery Irons (Hmmmmm) y proporcionar protección a las nuevas estrellas (póntelo, pónselo). Para ello cuenta con un amplio rango de armas, cada una más extravagante que la anterior. Esto no sé a qué se referirá, quizás pintalabios atómicos, o lima de uñas asesina, etc... De todas formas la pregunta que se plantea ahora es obvia, ¿superará la versión digital de Pamela Anderson a su más directa competidora frontal, Lara Croft? Ya veremos.


Curiosamente no aparece ni una sóla chica fea en toda la serie. ¿Es que no hay feas en California?



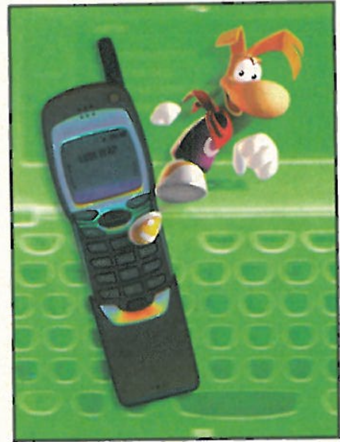
Ubi Soft de nuevo. ¿Es que no paran?

Fabuloso lo de los móviles, como el mundo no tenía ninguna necesidad de ellos, más que en algunos casos específicos muy contados, la publicidad ha decidido cambiar el mundo y amoldarlo al uso de la telefonía móvil. Es decir, que mientras que hace 5 años, uno no encontraba ninguna razón para comprarse un cacharro de estos, ahora no tienes más que preguntar a cualquiera y te contará muchas razones por las que son útiles. Ahora ya parece casi imprescindible tener uno, se ha convertido en algo más necesario que el pan. Cuando menos me parece sospechoso, el mundo no ha cambiado tanto como para que hallan surgido todas estas razones. El mundo (las personas) se adapta al producto y no el producto a las personas. Es algo frecuente en nuestros días. Y toda esta charla que a vosotr@s os sobra porque la cosa ya os era evidente, viene a cuenta porque Ubi Soft Entertainment, siguiendo con su ambicioso plan de expansión, ha unido fuerzas con Guillemot Corporation (una de las mejores empresas en el sector de hardware de ocio) y han creado Ludi Wap S.A., un servicio de telefonía móvil, enfocado al entretenimiento.



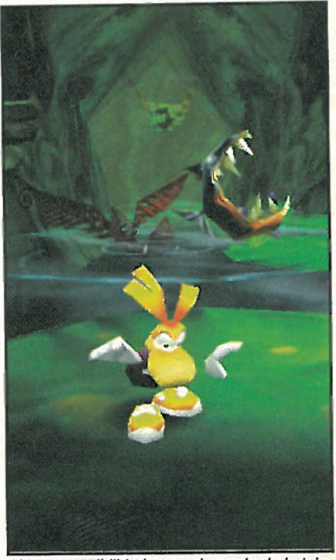
Ludiwap pretende conseguir unos 1000 millones de usuarios.

LUDI WAP tiene dos misiones principales:
- La primera es desarrollar juegos on-line utilizando I-Mode en Japón, y el WAP (Wireless Application Protocol) en Europa y en los Estados Unidos, así como juegos off-line que se aprovecharán de las capacidades de la nueva generación de teléfonos. La potencia de esta nueva generación les permitirá proporcionar contenido interactivo de alta calidad.
- La segunda es crear una familia coherente de servicios I-Mode y

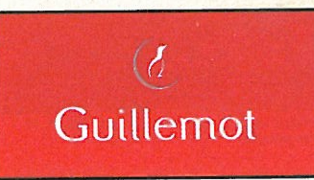


Ubi Soft y Guillemot han unido sus fuerzas.

WAP, inicialmente para Japón y Europa, y seguidamente para los Estados Unidos.
Todo esto que no he entendido ni yo qué significa: pues que con la nueva generación de móviles (creías que ya no ibas a tener que comprarte otro móvil nunca más, lo siento, te equivocaste) podrás jugar en red con juegos específicos desarrollados para este menester y otros juegos para los que no hará falta engancharse a la red. Además de otros servicios varios, también relacionados con Internet.
La compañía ofrecerá contenido digital a operadoras, fabricantes y consumidores en esos países; y este contenido será confeccionado para adaptarse a los estándares tecnológicos y a la cultura de cada país (esto me recuerda a cuando Mc Donalds intentó introducirse en Brasil, recordarme que un día os lo cuente).
LUDI WAP disfrutará de todos los derechos de usuario de los juegos de Ubi Soft Entertainment y los personajes representados en ellos. LUDI WAP estará en posición de ofrecer a los jugadores de todo el mundo contenido importante y diverso muy rápidamente.



Nuevas posibilidades en el mundo de la telefonía móvil.





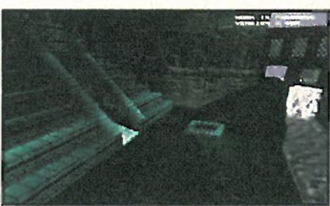
Guillemot siempre ha destacado por sus magníficos periféricos.



Turok 3 para Nintendo 64


Las armas suelen ser uno de los puntos fuertes de la saga.

Hay algo que no se explica muy bien, si los más agoreros ya dan por muerta a la N64, porqué siguen saliendo títulos de tanta calidad como el próximo Turok para esta consola. ¿Envidia? ¿Malas artes de la competencia? ¿Algo real? ¿Quién sabe?, lo que está claro es que vamos a tener N64 y juegos increíbles durante mucho tiempo todavía. Y nada mejor que este ejemplo, Acclaim ha anunciado que la tercera parte de esta saga, Shadow of Oblivion, estará disponible para el verano próximo. David Dienstbier, Director Creativo de la compañía ha comentado que vendrá cargado de peligrosas y provocadoras criaturas, 24 nuevas armas y más de 40 enemigos increiblemente inteligentes (lo cual es una paradoja para cualquier cosa que esté dentro de un ordenador, esto es un comentario mío, no tener en cuenta) e imprevisibles. El jugador se verá inmerso en escenarios con una gran calidad gráfica nunca antes vista en la consola, cada uno de ellos totalmente diferente: un nivel futurista, una ciudad militar, la jungla...


Cuidado con los parajes solitarios, están más poblados de lo que parece.

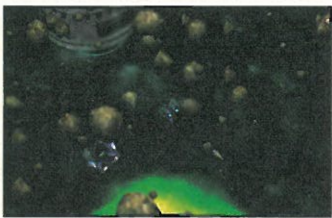

Aunque todavía está en fase de desarrollo ya se puede adivinar la calidad gráfica del juego.


Habrá otros muchos enemigos aparte de dinosaurios.


Los escenarios volverán al exotismo habitual de la serie.


Nuevos enemigos y más numerosos nos acosarán constantemente.

Armada para Dreamcast. Hundido


Numerosos peligros acechan ahí fuera



Los escenarios se han cuidado con esmero.

Tengo buenas y malas noticias. La buena es, que gracias a tu contribución al comprar esta revista estás colaborando a pagarme el sueldo y a que no me muera de hambre. La mala es, que Acclaim ha anunciado la cancelación del lanzamiento de Armada para Dreamcast. Por lo visto la distribuidora no ha llegado a un acuerdo con Metro 3D, la compañía responsable del desarrollo del juego, y han decidido no seguir adelante con el proyecto. No sabemos si Metro 3D llegará a un acuerdo con otra distribuidora o el lanzamiento del juego en España se enterrará definitivamente, lo cual sería una pena, esperemos que la cosas se arreglen para bien, y para todos.


Hata la presentación era inmejorable.



Las explosiones son de lo mejorcito.

Milia 2000. Llegamos con retraso

Fue el pasado 17 de febrero y evidentemente ya es agua pasada, pero nos ha parecido interesante traer a colación esta noticia por si todavía había algún despistado por ahí que no se hubiera enterado de los premios MILIA D´OR 2000 y ECCSELL, algo así como los mejores y los más vendidos, en el sector del software informático.



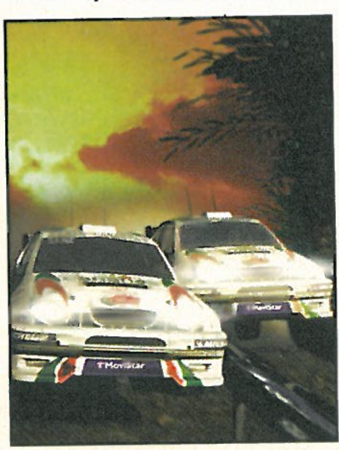
Sección	Título	Desarrollador	Distribuidor
Mejor juego de acción:	Half Life	Sierra / Valve	Havas
Mejor juego de rol/aventura	Silent Hill	Konami	Konami
Mejor juego de estrategia	Age of Empires II	Ensemble Studios	Microsoft
Juego deportivo o simulador	FIFA 2000	EA	EA
Mejor juego Online	Ultima Online 2	Origin	EA
Entretenimiento familiar	Mario Party	Hudson Soft	Nintendo
Para niños	I Spy Spooky Mansion	Black Hammer	Scholastic
Mejor juego del año	Half Life	Sierra / Valve	Havas

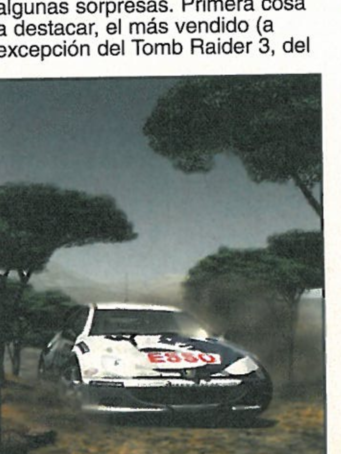


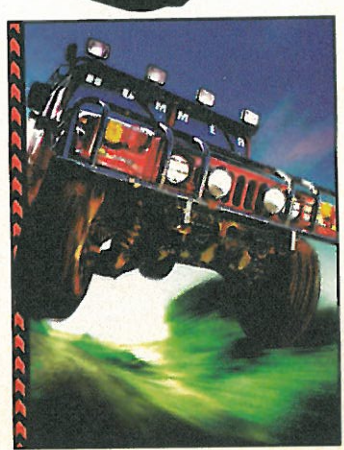
Hay varías categorías más de las que incluyo en el cuadro, pero ya me he cansado de copiar, además, ni siquiera son interesantes. Los que sí pueden interesar son los ECCSELL, los más vendidos. Aquellos que alcanzan unas ventas de más de15 millones de euros (unos 2.490 millones de pesetas) se los considera Eccsell de oro y los que alcanzan los 50 millones de euros (unos 8.300 millones de pesetas) son considerados Eccsell de platino.
Por supuesto hay que tener en cuenta que, no todos los títulos están para todas las plataformas, también el tiempo que llevan en el mercado y finalmente, la campaña de publicidad que se ha hecho para cada uno de los títulos (mi experiencia me dice que cuanto peor es un título más publicidad necesita) y que influye de forma directa en las ventas, sobre todo en las fechas más cercanas a su publicación. Es decir, que los juegos más vendidos no tienen por qué ser los mejores. De hecho la última variante a tener en cuenta, es la piratería y la facilidad de un programa para piratearse o no. Evidentemente se piratean más los mejores juegos, y menos los que es más difícil piratear, cómo los de la N64 por ejemplo. Y cuanto más se piratee un juego más ventas se comen a la compañía, en fin, que el tema es complejo.
A pesar de todo estas tablas son una buena guía de por donde anda el mundo de los videojuegos. Aunque tan bien presenta algunas sorpresas. Primera cosa a destacar, el más vendido (a excepción del Tomb Raider 3, del







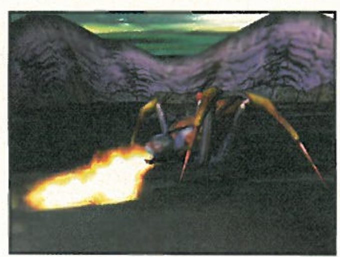






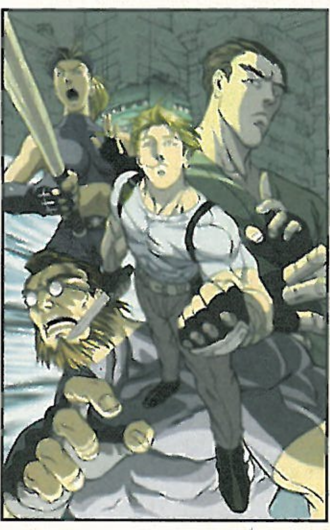
que luego hablaré) ha sido Gran Turismo de Sony, algo que no es muy sorprendente porque el juego era muy bueno, pero que sea un juego de carreras de coches el más vendido sí es significativo. Parece que las carreras son un género "sencillo" al alcance de todos y que a todos gusta. Su éxito entonces vendría dado por saber explotar un género capaz de atraer a todos los públicos y no porque sea el mejor de los juegos. Creo que la mayoría estará de acuerdo conmigo.
Una de las sorpresas es la elevadísima posición del Tomb Raider 3 (el más vendido), a pesar de ser un título que en su momento se caracterizó por no aportar nada nuevo al panorama lúdico y ser a penas algo más que una copia de los dos anteriores TR. Quizás habría que buscar la explicación en la campaña publicitaria, pero no recuerdo que fuese especialmente agresiva y de hecho los medios ya dejaban leer entrelíneas lo que luego fue un clamor popular acerca de la calidad del juego. Sí me parece más acertado otorgar su posición a la popularidad que alcanzó la protagonista por esa época. Lara dejó de ser un objeto mítico entre los aficionados a los juegos y todo el mundo, que leyese el periódico o viese el telediario, llegó a conocer a la señorita Croft. Estoy seguro de que la expansión de su popularidad hizo que muchos adquirieran por primera vez uno de los juegos de esta serie, y coincidió con que era el tercero.





A tener en cuenta también que las compañías que más menciones tienen son EA y Nintendo. En el caso de Nintendo parece obvio que la dificultad para piratear sus juegos tiene mucho que ver con esa posición, pero también hay que tener en cuenta que si los juegos no tuvieran calidad difícilmente los iba a comprar nadie. Por otra parte lo de EA tiene un mérito gigantesco en este merca-





Los juegos que alcanzaron la calificación de oro son los siguientes:

Título	Compañía	Recaudación en M. de euros
Turok II	Acclaim	20
The Rugrats	THQ	20,735
Final Fantasy VIII	Square Soft	26,549
Age of Empires II	Microsoft	28,107
A Bug´s Life	Disney Interactive	15,260
Tarzan	Disney Interactive	15,405
Metal Gear Solid	Konami	40,034
Tomb Raider 4	Eidos Interactive	43,058
Formula 1 99	Sony	18,659
Crash Bandicoot 3	Sony	29,273
SW: Racer	Lucas Arts	18,870
SW: Rogue Squadron	Lucas Arts	20,394
SW: Phanton Menace	Lucas Arts	24,207
Sim City 3000	EA	17,465
James Bond: TND	EA	19,595
Tiberian Sun	EA	35,150
Mario Party	Nintendo	18,225
Donkey Kong 64	Nintendo	20,562
Pokemon Blue	Nintendo	28,525
Pokemon Red	Nintendo	31,864
V Rally 2	Infogrames	16,470
V Rally	Infogrames	41,758
Driver	Infogrames/GT	43,112

Y la calificación Platinum:

Colin Mcrae Rally	Codemasters	51,585
The Legend of Zelda	Nintendo	70,024
FIFA 2000	EA	53,520
FIFA 99	EA	86,317
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	54,478
Tomb Raider 3	Eidos Interactive	96,591
Tekken 3	Namco	57,210
Gran Turismo	Sony	94,444

do plagado de piratas, además con géneros tan variados como la estrategia, el deporte o la aventura. Sin duda un síntoma del buen hacer de esta compañía.
Después de estos, Sony, Eidos, Lucas e Infogrames se reparten junto a las anteriores la porción más gruesa del mercado, dejando una pequeña parte a compañías como Acclaim, Disney, Konami, etc... que tienen que luchar día a día para hacerse un hueco en este campo de minas y continuar en la brecha. A ellos un saludo especial por sus esfuerzos.
Otra cosa también a tener en cuenta es que el elegido a votación como mejor juego del año y mejor juego de acción, Half Life (y con lo que estoy totalmente de acuerdo), ni siquiera figure entre los más vendidos en la sección oro. Bueno, ya sabemos todos lo fácil que es piratear los juegos de PC.
Y finalmente señalar que el género que más se repite es el deportivo, en especial los de carreras. Puede que sea una chorrada pero me parece que todo el mundo necesita un puente de unión cuando comienza una nueva actividad. Es decir un punto de referencia que lo guíe. Y cuanto más cotidiana sea la actividad de referencia más fácil le será empezar a jugar a algo y seguir jugando a lo mismo. Casi nadie juega en la liga de fútbol profesional ni conduce coches de Fórmula 1, pero sí que la gran mayoría jugamos al fútbol en el barrio y conducimos o, montar en coche nos es una actividad tan cotidiana como comprar el pan. En cambio la mayoría no andamos pegando tiros por ahí ni resolviendo puzzles extraños o dando botes de acá para allá. Bueno pues esto es todo. El próximo día interpretáis vosotros solitos el cuadro, porque yo he quedado agotado.





Acclaim anuncia una nueva línea económica

Acclain ha firmado un acuerdo con Midas Interactive para distribuir juegos de esta compañía a un precio económico. Esta colección de títulos de PC llevará por nombre Pocket Price y cuenta con algunos títulos muy interesantes. Ahora, que más interesante todavía es el precio recomendado, 690 ptas. Podían animarse a hacer algo parecido con los juegos de consola. Los primeros títulos se encuentran en el mercado ya desde mediados de marzo, entre ellos:
• Xenic: un shooter en 3D ambientado en un futuro plagado de guerras interestelares.
• Genocide: otro arcade de combate a través de claustrofóbicos y laberínticos escenarios futuristas.
• Grand Prix Challenge: uno de los más realistas y detallados simuladores de F1 del mercado.
• Dark Angel: un arcade en la que nuestra protagonista femenina tendrá que enfrentarse a las fuerzas malignas de un mundo fantástico.
• Superbike Challenge: competición de carreras de Superbikes. Gráficos 3D y un sonido espectacular.
Igualmente han anunciado para la misma fecha y también para PC la aparición en el mercado de sus packs "2 en 1" por 1990 ptas. Y su colección "Todos en uno", 10 juegos por 5990 ptas.





Gekido Urban Fighters

Tecnología nueva para un planteamiento clásico

Futuro cercano. Neo Tokyo: una ciudad levantada en sueños sobre un pedestal de pesadillas. Desde lejos, el ocasional observador verá los rascacielos y las luces desafiando al cielo en el nombre de la tecnología; metros y metros más abajo, el paisaje cambia de forma radical: vertederos de basura conviven con chabolas y, lo que antes fueron personas, ahora se hacinan en las esquinas envueltos en harapos. Es una ciudad moderna donde, como tal, la esperanza y la desesperación bailan el mismo baile.

Ahora hablemos de Angela. Uno de esos habitantes que, guiados por la fe o por la ingenuidad, sólo saben contemplar el lado resplandeciente de esta urbe. Hasta que fue demasiado tarde, nunca se percató de las sombras que habitan las esquinas; del sonido de garras esperándola justo ahí, al lado de su portal. Hasta que fue demasiado tarde, nunca reconoció su destino como tal. Ella desaparece y entra en juego su familia y Travis, el detective que aquellos contratan para encontrar a su hija. Uno de los mejores... o eso dicen los que todavía no saben que somos nosotros, con nuestras torpezas y tics, los que estaremos detrás de sus movimientos.

Y todo este argumento para... dejar bien claro que, a pesar de ser un juego de lucha con sabor añejo, el ambiente, merced a unos estupendos decorados 3D, también es una parte fundamental de Gekido, un título que lo tiene todo (y esta vez es en serio) para los amantes de la caña y las partidas "compartidas".



Las magias (tipo "mata enemigos en masa") vendrá acompañado efectos de luminotecnica.



Según nos adentremos en la historia, descubriremos una amenaza muy "mecanizada"



A Tetsuo siempre le gustaron más los coches que las motos... ya sabemos por qué.



No importa el tamaño (ni siquiera el de un enemigo de final de fase).

El paraíso multijugador

Si nos cansamos (que es mucho suponer) de la historia original de Gekido y todos los extras que obtendremos de ella, podemos echar una buena partida en las "Arenas". Pocas veces hemos visto un juego que permita la lucha simultánea de cuatro jugadores con tal nivel de gráficos, movimientos y combinaciones posibles para cada personaje. Risas aseguradas en una dinámica de luces, caos y experimentos con variopintos golpes... al loro con la modalidad "RAGE" (está ahí para repartir con arte).



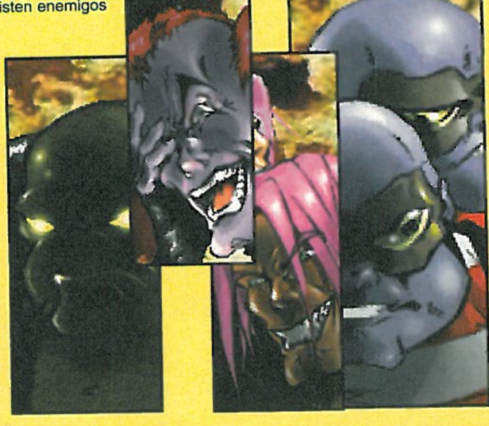




Los malos

Es cierto: se les nota a la primera... éstos son sólo algunos de los ejemplos que encontraremos por las peores calles de Neo Tokyo. Por lo general, atacarán en masa (aunque también existen enemigos de final de fase).







Los golpes que podremos realizar parecen ser innumerables.



Este tipo de efectos paranormales nos recuerdan un poco a ciertas escenas del FF VIII.

Si miramos al pasado (digamos 10 años atrás) veremos que las máquinas que arrasaban en los salones recreativos versaban sobre lucha callejera. No se trataban de los beat'em Up que capcom puso de moda con el Street Fighter, sino de una mecánica más sencilla: un par de personajes (viva las partidas "a dobles" que se pusieron de moda entonces) contra toda la escoria de la ciudad. No había golpes especiales o combinaciones de ataques: patada, puñetazo y salto con patada e íbamos servidos porque, de lo que se trataba, era moverse bien por el escenario: tratar de enfrentarse con un enemigo que se hubiese separado del grupo, utilizar los objetos que estuvieran a nuestro alcance para lanzarlos o, sencillamente, dejar que fuera nuestro compañero quien defendiese la primera línea de ataque. Pues bien, la gente de Infogrames nos



Esa es una excelente forma de termina un ataque... con un nivel 3 de RAGE (rabia).

Los buenos

Estas son las caras de los personajes que podremos llegar a manejar. Cada uno tiene su allá (como quien dice) y, lejos de limitarse a representar diversos estereotipos de luchadores, también disponen de golpes especiales muy diferenciados.





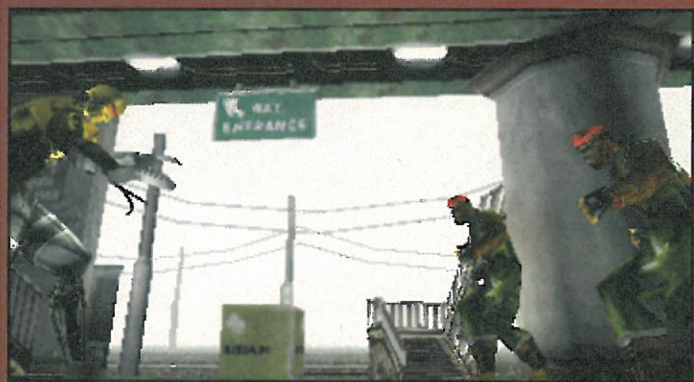




Parece exagerado, pero aquí los coches se tiran como bolitas de pan en un bautizo.



Doble salto mortal y el aplauso del público... te has ganado un "Excellent".



Los enemigos son de lo más variopinto: desde simples camellos hasta androides.



Cuando a Travis le calientan demasiado, no tiene ningún inconveniente en sacar su pistola.

propone una vuelta a ese pasado de jugabilidad pura y dura pero, no contentos con su "redescubrimiento" han adaptado su Gekido a las demandas de las nuevas tecnologías: se imponen las tres dimensiones, las secuencias cinemáticas y la combinación de movimientos, amén de los golpes especiales.

Pero vamos por partes, que esto está que arde: la modalidad historia contiene 17 misiones que habrán de ser completadas con un equipo de operaciones. En principio podremos elegir entre cuatro personajes, pero el juego dispone de un total de 9 y cada uno de ellos tiene su propio camino en el recorrido que propone Gekido, además de sus propias técnicas de lucha y movimientos. Por supuesto, una vez terminado el juego, podremos buscar rutas especiales y los otros 5 personajes que nos faltan para la galería. El modo "Arena" es el que hará las delicias a los aficionados a los beat'em up de toda la vida: una mecánica de lucha más compleja, hasta cuatro jugadores simultáneos luchando entre sí,la posibilidad también de usar objetos como armas ofensivas y el modo RAGE (una suerte de combinación de movimientos especiales... o algo así). Otra modalidad de juego es el "Modo de batalla callejera", que permite a uno o dos jugadores vagar libremente por las calles y enfrentarse a toda la escoria que



Presentamos a un enemigo de final de fase: Kabuchi.



En escenas como ésta es fundamental no perder de vista a tu personaje.

Un referente claro

Aunque primero viniese el "Double Dragon" de Data East, fue capcom (una vez más) la encargada de levantar hasta las más altas cumbres el género de las luchas callejeras. "Final Fight" no sólo llevaba las artes marciales a las calles de una ciudad, sino que además incorporó enemigos de final de fase, objetos que podían ser utilizados o arrojados y diferentes protagonistas con diferentes características... vamos, clavado a este Gekido que, casi diez años después, está a punto de salir. Por supuesto, en aquel entonces no había espacio para las tres dimensiones, "arenas" para cuatro jugadores, combinación de movimientos o secuencias de introducción.








ahí reside para mejorar su entrenamiento, aprender nuevos "combos" o acceder a nuevas "Arenas".

La experiencia también tiene sentido en este título: como si de un juego de rol se tratase, nuestros personajes pueden desarrollar sus tácticas de combate según avancen en el juego. A su vez, los escenarios disponen de todos los elementos que hacen de este programa algo muy próximo a los arcades clásicos: armas, objetos para recuperar la salud, etc. Y todo eso lo vamos a necesitar si tenemos en cuenta que, podremos enfrentarnos hasta con 8 enemigos simultáneos. Y, puesto que de tres dimensiones hablamos, no podía faltar una buena cámara que esté donde tiene que estar: al lado del golpe más espectacular.

Remata la jugada una acción (hemos tenido la posibilidad de ver escenas del juego rodado) frenética... tanto que parece mentira que, a esa velocidad, el programa se haya permitido el lujo de tantos efectos de luz y detalle en los personajes. En fin, la bomba para la próxima temporada, cuya estética ha sido inspirada en los bocetos que Joe Madueira (creador de la serie "Battle Chaser") ha dibujado para la ocasión y que cuenta con una banda sonora compuesta por Fat Boy Slim y Kid Rock. Imprescindible.



He aquí a Michelle ejecutando su movimiento favorito: un golpe de ballet circular.





Habrá que utilizar numerosos objetos para avanzar en la aventura.


Los escenarios son idóneos para la lucha del tipo "pega y sal por patas".


Cinthia parecía tonta pero hay que reconocerle que sabe dónde estar en un combate

La historia

Como nada ha querido ser dejado en el tintero y, reconozcámoslo, las secuencias cinemáticas gustan a todos, Gekido tenía que tener una historia (con su inicio, nudo y desenlace) que permitiese tanto las FMV como las presentaciones realizadas con el propio engine del programa. El resultado es un ambiente que como pocas veces hemos encontrado en un juego con corazón de Beat'em Up y, más importante todavía, la sensación de estar frente a un título muy sólido, completo.









Ficha técnica

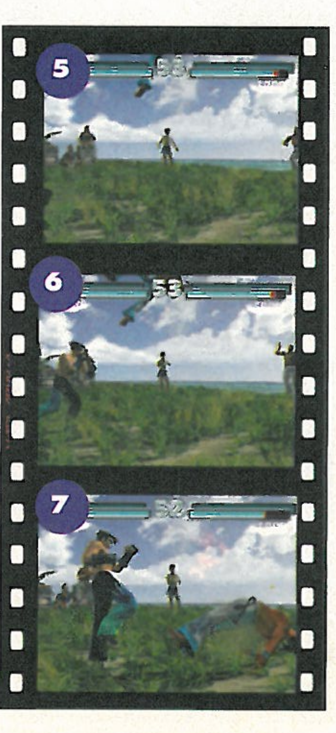
Nombre	Gekido
Formato	PSX
Desarrollador	NAPS Team
Distribuidor	Infogrames
Género	Beat'em Up
Lanzamiento	21 de Abril de 2000

Este otoño, jugaremos a estos juegos

PlayStation 2 ya cuenta con clásicos para su colección.

Como era de esperar, Sony no carga la bala sin asegurar el disparo: PlayStation 2 ha salido al mercado nipón muy, pero que muy bien acompañada. Las principales firmas de software se han apuntado a la que será (salvo sorpresas de última hora) la consola más vendida de la próxima década y han puesto toda la carne en el asador. Entre las diferentes compañías, los nombres que más empiezan a oírse son Square, Konami, Capcom, Electronic Arts y, muy especialmente, Namco que ha sido llamada a actualizar para las nuevas tecnologías dos de sus grandes clásicos. Es sólo el principio y, por muchas horas que se hayan dejado los programadores detrás de sus pantallas, es probable que aún estemos muy lejos de ver en un título todas las capacidades técnicas de la nueva consola de Sony. De todas formas, cuando se empieza así ¿Quién no está ansioso de disfrutar hasta el límite del viaje?

Si hemos resaltado a Namco es por ser la responsable de dos







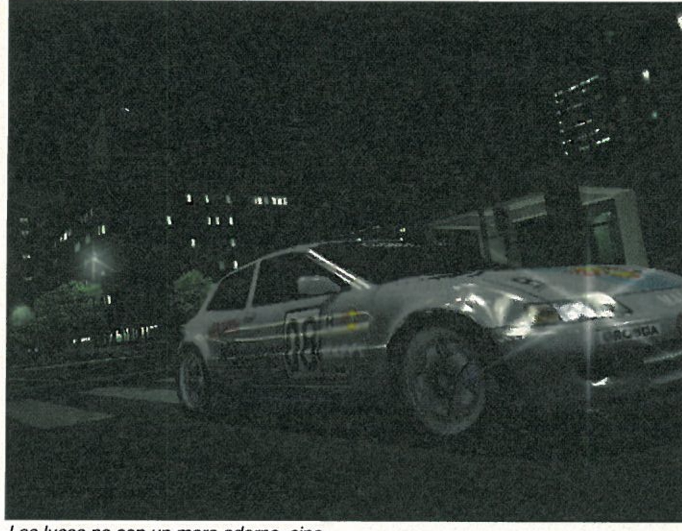
de los juegos más esperados: Tekken Tag Tournament y Ridge Racer Type V. En cuanto a la (dada por sentada) calidad de estos títulos, no hay que olvidar que esta compañía tiene un compromiso muy importante a dos bandas: con Sony y con su propio prestigio de empresa "clásica" en el sector. Es decir, por un lado han de demostrar con sus juesgos "de inauguración" las capacidades tecnológicas de la PlayStation 2 y, por el otro, deberán dejar bien claro que la compañía ha sabido asentarse entre las principales volcadas en la producción de software para la nueva consola. Vamos, que se juegan mucho. Demasiado

Reiko Nagase

La azafata más guapa del mundo de los videojuegos tiene un par de buenos motivos para aparecer aquí (y dentro de poco estar hasta en la sopa): por una parte es la imagen del juego, por la otra, además, ha sido una de las protagonistas durante la presentación de la PlayStation 2 el pasado año. Decir Reiko Nagase es hablar de tecnología, oriente, velocidad y... belleza. Por nuestra parte, sólo deseamos que en la intro del Ridge Racer Type 5 vuelva a descubrir su carisma y encantos, ahora auspiciada por una técnica más avanzada.


¿Generación de fondos? ¿Qué es eso? Esto es un circuito muy completo...


Anda listo, ve y busca un hueco para adelantar en esta situación.


Las luces no son un mero adorno, sino un indicador de la velocidad.

como para pensar que puedan permitirse el lujo de obviar detalles o dormirse en los laureles. Y tanto es así que, cabe afirmar que estas próximas joyas están "obligadas", por la vorágine de este mercado tan voluble, a ser precisamente eso: joyas.

Tekken Tag Tournament
Estamos ante el último, por ahora, capítulo de una saga que comenzó en Diciembre de 1994 y, entre los beat'em up, se ha caracterizado por el realismo de sus movimientos y la implicación que exige al jugado para comprender, y controlar, todas las llaves de cada luchador. Quizá ese sea el secreto: cada luchador, una personalidad diferente, un nuevo tipo de juego, todo un mundo. Pues bien, el título que avanzamos en estas páginas, contará con, al menos, 20 luchadores diferentes... que se dice pronto (máxime si tenemos en cuenta el nivel de detalle de cada uno, como demuestran estas capturas). La filosofía del producto, por otra parte, es bien sencilla: incluir toda la diversión del arcade original más unas cuantas sorpresas. Todo envuelto en unos gráficos que, aparte del mencionado nivel de detalle de cada luchador, cuenta con escenarios llenos de espectadores animados y también modelados en 3D... prueba indiscutible de la potencia del engine que pondrá en funcionamiento todo esto.

Ridge Racer Type 5
Hay varias cuestiones trascendentales en esta vida: ser o no ser, casado o soltero, con las luces encendidas o a oscuras y


Hasta hoy, no se había visto tal nivel de detalle en las texturas de un coche.


Por muy ancha que sea la autopista,un adelantamiento siempre es arriesgado.




Dos preciosidades cara a cara y a velocidad de vértigo.


Exposiciones así aparecen sólo en los sueños de los sibaritas.

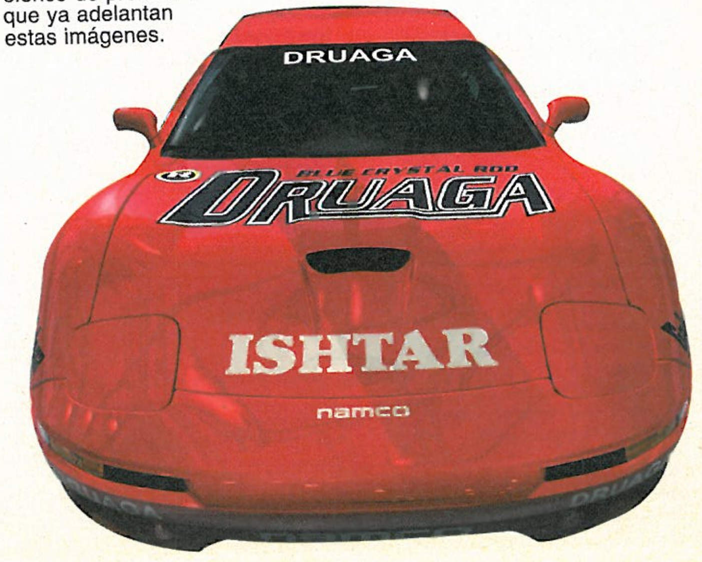


Realmente estimulante la idea de conducir cualquiera de estos cochazos.


La velocidad se plasma en la carretera, en el paisaje y sobre la carrocería.

Gran Turismo 2000 o Ridge Racer Type V. De momento, a juzgar por los anteriores títulos de estas sagas, el primero tendrá las de ganar en cuanto a número de coches, circuitos y posibilidades de juego; el segundo seguirá apostando por el estilo y la velocidad. Desde luego, antes de decantarse por alguno de los dos, más nos valdría ahorrar (si es preciso no salir durante un mes) y tener en nuestra "juegoteca" ambos programas. Ahora bien, mucho va a tener que acelerar GT 2000 para ponerse a la altura de estas capturas, más próximas a las imágenes de un videoclip molón que a las de un juego corriente.

Las imágenes que protagonizan estas páginas son el resultado de emplear técnicas Gourand y toda la renderización de polígonos 3D que permitirá la nueva PlayStation. No sólo se va a mover este juego a una velocidad hasta ahora impensable, sino que lo hará con mucha clase: cristales transparentes, el paisaje reflejándose en la chapa de los coches, una gran gama de efectos de luz, el humo que se desprende de los neumáticos en las frenadas y los derrapes, chispas saltando de las carrocerías cuando los coches se rozan, etc. Efectos y más efectos sobre una base sólida que tendrá muy en cuenta aspectos tan realistas como el volumen y el peso de los coches o la física del movimiento. Como fondo, aparte de la música (a ver qué sorpresa traen al respecto), tenderemos edificios 3D con texturas muy detalladas, efectos de calor en el aire y una generación de fondos que revolucionará las perspectivas en los juegos de carreras. En fin, todo un elenco de promesas que ya adelantan estas imágenes.

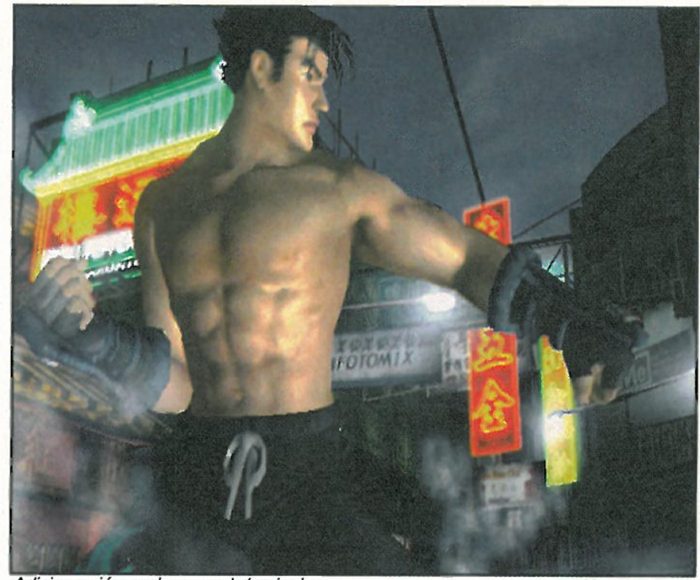




Un ambiente de lucha callejero siempre resulta bastante prometedor.



El público también estará modelado en tres dimensiones.



Adivina quién vuelve con abdominales renovados u mucho más poligonados.

Los primeros lanzamientos

Estas son algunas de las compañías más importantes, y sus títulos más esperados, que están en la actualidad desarrollando juegos para la PlayStation 2. Como se puede apreciar, hay de todos los géneros... con alguna que otra sorpresita. ¡Ah, por cierto! Todos estos nombres son provisionales.

Ascii Corporation/Opus Corporation
Panic Surfing **(simulación deportiva)**

Ask Co., Ltd.
Billards Master2 **(juego de billar)**

Bandai Co., Ltd/Bec Co., Ltd.
Mobile Suit Gundam **(Acción en tres dimensiones)**

Capcom
Oni Musha **(Todavía ni se sabe)**
Street Fighter Ex3 **(Beat'em up)**

Electronic Arts Square K.K
XFire **(Shoot'em up)**

Enix Corporation
Bust A Move 3 **(La continuación del clásico de baile)**
Exotica **(Rol de acción)**
Sonnette **(¿Una historia de amor?)**
Star Ocean 3 **(Juego de rol)**

From Software, Inc.
Armored Core 2 **(Acción)**
Eternal Ring **(Más rol)**

Hudson Soft Co.,Ltd
Bloody Roar 3 **(Beat'em up en 3D)**
Bomberman 2001 **(Acción)**

Konami
Drum Mania **(Acción)**
Gradius **(shoot'em up)**

Sony Computer Entertainment
GT 2000 **(la nueva generación de Gran Turismo)**

Splash Dive **(Acción)**
Popolocrois III **(RPG con toques de anime romántico)**

Square/Dream Factory
The Bouncer **(Película interactiva de acción)**

Taito Corporation
Go By Train! **(Simulación)**

Tecmo
Ninja Gaiden **(Acción)**
Unison **(Acción)**

Titus
Robocop **(Más acción estilo cyberpunk)**

Uep Systems
New Cool Boarders **(la nueva generación del clásico)**



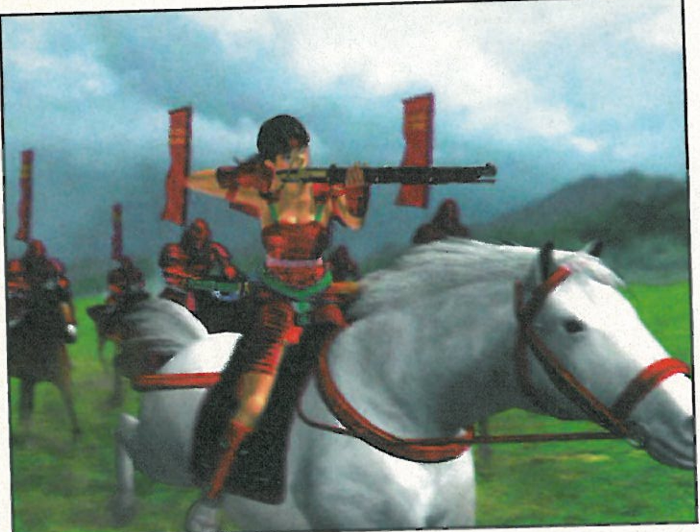
Los cuerpos se retuercen para reflejar el impacto de un buen golpe.



No importa lo mucho que se acerque la cámara: no hay pérdida de nitidez.



Vista cenital... inútil en el juego, pero muy bonita.



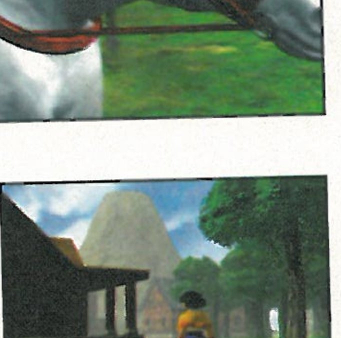
¿Una mujer tan hermosa en el fragor de tan dura batalla? Encantador...



¿Alguien se acuerda de la canción "99 Red Balloon"?



Abe, el héroe feo, estrenará título en la nueva Play.



Mucha simplicidad gráfica... aún tratándose de un RPG...



Esta vez el Oddworld vendrá en tres dimensiones.

¿Por qué les gusta a los nipones tanto los protagonistas infantiles?



Anda niño, corre que vas a llegar tarde a las clases de español.



Mapa general muy parecido a los de la saga de Final Fantasy.



Venga, nombrar un juego de estrategia con esta calidad gráfica...

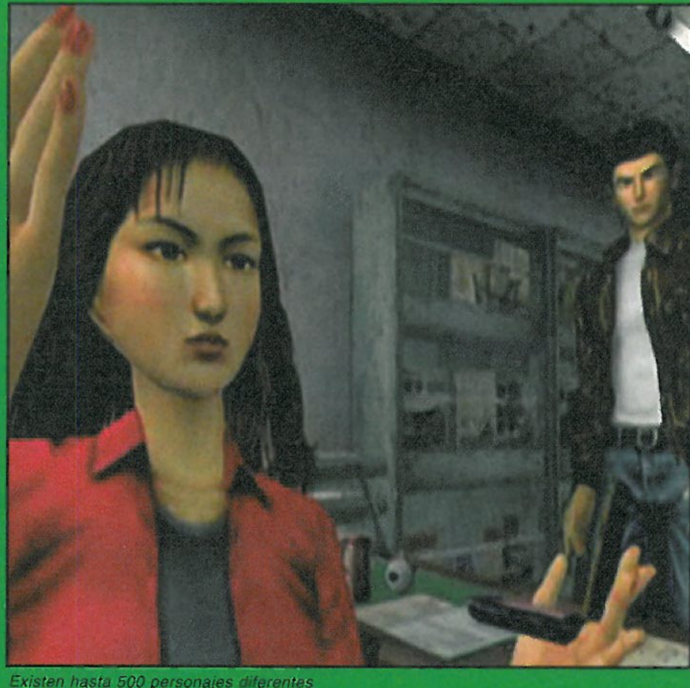
Shen Mue. Capítulo 1

La aventura definitiva

Si alguien no ha oído hablar a estas altura de Yu Suzuki es que es nuevo en esto de los videojuegos de consola. Si además no ha oído hablar de Shen Mue, definitivamente no le interesan los videojuegos. Porque este señor es ya un mito entre los creadores japoneses, gracias al desarrollo de diferentes juegos que han hecho historia en las consolas. Y ahora, está dando los últimos toques al que con toda probabilidad será su obra maestra Shen Mue.

El juego será una aventura que comenzará en el año del señor de 1986 en la ciudad portuaria de Yokosuka, de donde nuestro protagonista, Ryo, es oriundo. Desde allí, y por exigencias del guión, el personaje viajará hasta Hong Kong, concretamente al barrio de Kowloon Castle. Un lugar sombrío y con pinta de peligroso para los turistas. Sobre la trama no tengo ni una sola pista todavía, pero lo que está claro es que se ha trabajado en ella con esmero y que promete ser apasionante. Además de larga, muy larga, y recordar que esté será el capítulo 1, y que por lo tanto habrá por lo menos un capítulo 2.

Algo por lo que puedo asegurar que el juego va a ser muy largo es por la enorme cantidad de pantallas que el juego contiene, unas 1200. Sí, 1200, todas ellas visitables claro. Casi puedo ver vuestras caras de asombro, cerrar la boca se os está cayendo la baba. Cada escenario, habitación o lugar será único en el juego, cada uno



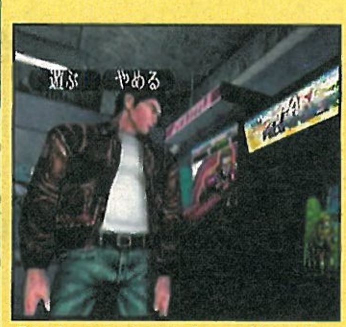
Existen hasta 500 personajes diferentes en el juego.



La vida en la ciudad nos obligará a realizar diferentes actividades.

Interación

Yu Suzuki siempre se ha referido a este juego como de tipo FREE (Full Reactive Eyes Entertainment), expresión que seguramente se ha inventado el mismo y que debe querer decir algo así como que todo lo que veas en el juego es susceptible de interaccionar con tu personaje, desde el jarrón Ming de la abuela a los personajes que habitan este mundo virtual. Ejemplo.



Ryo observa una recreativa en el bar y le pica el gusanillo...



...así que decide echar una partidita mientras espera quién sabe el qué.



La gran extensión de la ciudad dentro del juego está perfectamente refleja.



Las actividades que podremos realizar parecen ser innumerables.



Muchas de ellas no relacionadas directamente con la trama principal del juego.

con su decoración, sus habitantes o personajes de paso, sus objetos a encontrar, comprar o utilizar. En fin, un juego inmenso. De esos que se convierten en títulos de culto en los que siempre que te sientas a jugar descubres algo nuevo durante mucho, mucho tiempo. Mil doscientas habitaciones, imaginaros ahora el tamaño de las guías del juego que se harán, van a parecerse a los tomos del Quijote o a la Enciclopedia Británica. Supongo que las que se publiquen se limitarán a describir los pasos necesarios para acabar el juego, para lo cual no hará falta visitar más que el 10% de todas esas ubicaciones, es decir unas 120 escenas (sigue siendo un juego muy largo), el resto es para que lo utilices cómo prefieras. Puedes centrarte en el nudo argumental y no hacer caso a las historias colaterales y suplementarias o puedes tratar de ver el mundo entero y jugar durante 2 años seguidos al mismo juego sin que llegue a repetirse nunca. ¿Qué me decís, no es el juego ideal? Y por supuesto ya me imagino a todos los amiguetes inter-



La interacción con todos los elementos de la ciudad es una característica del juego.

Combate

Para que el juego pueda atraer a todo tipo de público los desarrolladores (porque el juego lo hacen muchas personas y no sólo Yu Suzuki en el garaje de su casa) han ideado 2 sistemas de combate, el primero es parecido a la mecánica de juegos como el Dragon´s Lair, es decir, apretar un único botón en el momento adecuado, según lo vaya requiriendo el combate, y luego el programa se encarga de realizar la acción más acorde al momento. Un sistema sencillo. El otro se asemeja más a los beat´em up tradicionales muy al estilo del Virtual Fighters, para los que quieran complicarse un poco más la vida.



El combate estará muy presente en el juego, aunque no será esencial.



Se ha escogido como arte de combate el Hakkyoku-Ken. ¿A saber por qué?




Aquí están todos mis ahorros, ya es hora de romper el cerdito.

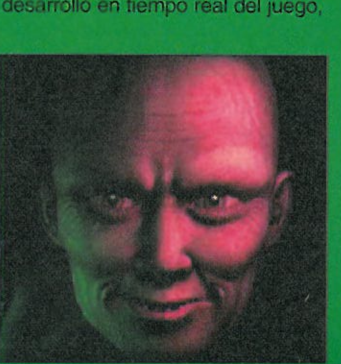
cambiándose ubicaciones y formas de llegar a determinados sitios o conseguir determinados objetos que no hacen falta para nada más que estar entretenidos todavía un rato más.

Otra pista que puede asegurar la longevidad del título es la climatología del juego. Me explico. Shen Mue se desarrollará en tiempo real, es decir que el tiempo transcurrirá realmente. La noche sucederá al día, los días dejarán paso a las estaciones, y las estaciones a los años. El clima cambiará día a día y dependerá de cada estación. Y para que me entendáis, se han previsto las condiciones climatológicas del juego para un periodo de 10 años. Es decir, 10 años jugados día a día, aunque supongo que el tiempo discurrirá un poco más deprisa que en la realidad. Con esto quedan dichas otras 2 características importantes del juego, el desarrollo en tiempo real del juego,


¿Que hace un coche como este en un barrio tan cutre como Kowloon Castle?

y el efecto de la climatología. Las implicaciones de esto es que, como el tiempo pasa, nuestro personaje terminará por tener hambre y claro, tendrá que comer. Para conseguir comida tendrá que comprarla, y para ello necesitará dinero, que como todos sabréis no crece en los bolsillos de tu padre. Así que tendrá que ganárselo haciendo trabajos a tiempo parcial o en algún tipo de juego azaroso. Lo mismo vale para comprar medicinas, radiocassetes, etc... Vamos que nuestra relación con la ciudad no se limitará a buscar pistas y utilizar objetos, sino que tendremos que vivir en ella. Trabajar, comprar comida, buscar un lugar donde dormir, etc...

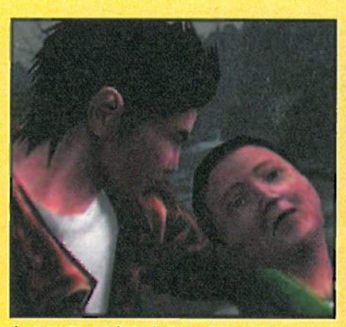
Como aventura que es tendremos que conseguir objetos, combinarlos, utilizarlos, dárselos a otros personajes, etc. además de resolver puzzles y demás. La interacción con los personajes será imprescindible y variada, como mínimo variada porque en el juego hay un total de 500 de ellos diferentes, cada uno con sus características, historia y peculiaridades, a parte de su actitud hacia nosotros. A ellos tendremos que hablar, convencer, pedir, vapulear o simplemente escuchar. Además habrá que tener en cuenta en qué momento del día estamos, porque si llamamos a la puerta de alguien a las 4 de la mañana es seguro que su reacción no va a ser muy



El movimiento

Para lograr un movimiento más fluido y realista se han grabado los movimientos de actores reales para luego pasarlos al ordenador. Esto es especialmente importante en las secuencias de lucha para que parezcan realistas, pero es que se ha utilizado incluso para el movimiento normal de cada personaje, andar, coger algo, etc... Y para todo ello se han utilizado actores profesionales y especialistas en el Hakkyoky-Ken.

Los movimientos se ha conseguido grabando a actores.


Las posturas de todo tipo alcanzan un realismo hasta ahora desconocido.


Habrá que utilizar numerosos objetos para avanzar en la aventura.

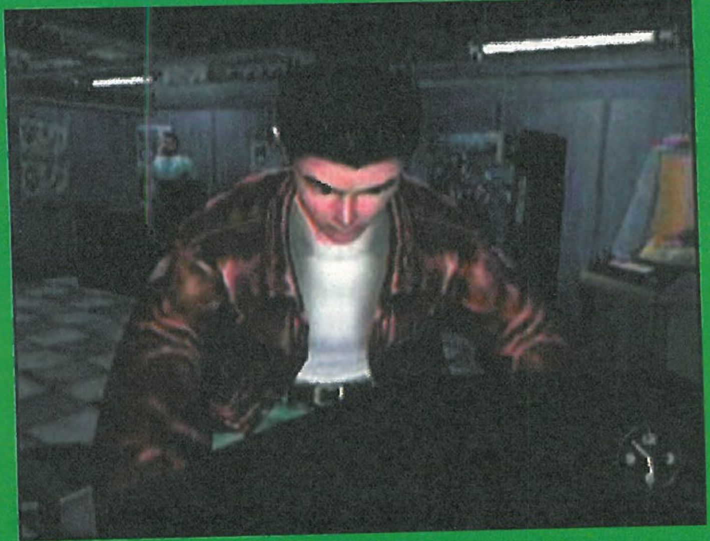

La interacción con los personajes serán la clave para avanzar en la Trama.

favorable. Por otra parte la panadería seguro que no está abierta a esas horas.

En cuanto a los movimientos de combate, que serán una parte importante del juego, han sido sacados del Hakkyoku-Ken, que suena a lo que Chiquito de la Calzada hace los domingos por la mañana en cueros, pero que en realidad es un arte marcial chino.

Los gráficos de los que no he hablado hasta ahora aprovecharán toda la capacidad del procesador de la Dreamcast, no sólo en la calidad de los mismos, que la tienen, no tenéis más que mirar las capturas que acompañan estas páginas, sino su capacidad para manejar la gran cantidad de información que requieren los escenarios y los personajes. El juego no contará con escenas de vídeo, aunque sí habrá secuencias en las que no podremos manejar a nuestro personaje y simplemente veremos como se desarrolla la acción. Pero estas secuencias están realizadas con el engine gráfico del juego, por lo que la continuidad entre las escenas no parecerá tener cambios bruscos.


El dialogo con otros personajes será una de las fuentes de información principales.


Ahora que estamos un poco aburridos ¿que tal una partidita con la recreativa?



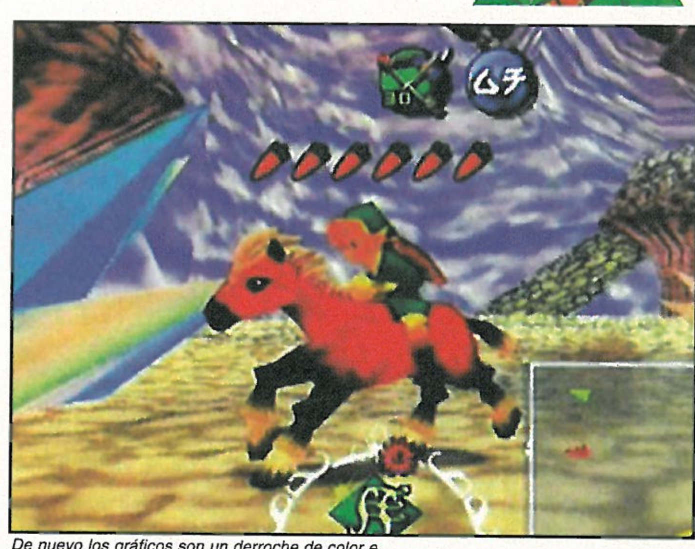
Ficha tecnica

Nombre	**Shen Mue. Yokosuka**
Formato	**DC**
Desarrollador	**AM2**
Distribuidor	**Sega**
Género	**Aventura**
Lanzamiento	**Octubre (Japón)**

Legend of Zelda: Mask of Mujula

Bienvenidos a un nuevo mundo

El argumento de la nueva secuela se desarrolla pocos meses después de la aventura conocida como Ocarina of Time. Cuando ya la paz ha sido restaurada en Hyrule. En ella nuestro protagonista se ve arrastrado a otro mundo que se encuentra amenazado por la destrucción. Desde hace unos pocos días la luna está cayendo sobre la tierra. A nuestro aventurero corresponderá la tarea de evitar la ruina de este nuevo mundo.



De nuevo los gráficos son un derroche de color e imaginación como ya es habitual en la saga Zelda.

Mask of Mujula se jugará exactamente como el anterior Zelda. Sin embargo, esta vez la parte inferior de la pantalla será alguna especie de indicador. Desgraciadamente Nintendo todavía no ha revelado como será ni como influirá en el juego. Juzgando por el argumento, pensamos que podría estar relacionado con la medición del tiempo. Ya que al parecer el juego discurrirá en tiempo real y éste pasará como si de la vida real se tratara. Esencialmente, el mundo será destruido si juegas demasiado despacio.



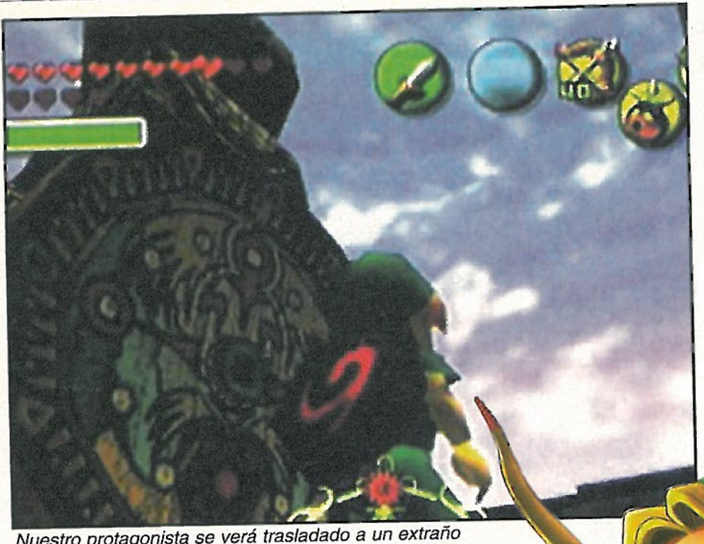
El programa también cuenta con varios subjuegos bastante graciosos.

Mask of Mujula requerirá el Expansion Pak para jugar. Con esta expansión la Nintendo 64 es capaz de desplegar más enemigos, con mejor inteligencia artificial y más efectos especiales avanzados, lo cual repercute directamente en el resultado final del juego.


Los cabezaconos son buenos para clavar cabeza abajo.

Parece que mientras que Ocarina of Time era un título de aventuras más tradicional MOM parece incorporar temas fantásticos procedentes del extraño mundo en el que Link se ha introducido. Los extraños personajes con los que se cruzará, los sombríos escenarios, la posibilidad de transformarse incluso en una criatura voladora





Nuestro protagonista se verá trasladado a un extraño mundo en el que vivirá las más variopintas aventuras.



Como ya hemos dicho,nos encontraremos con personajes muy curiosos.

Ficha tecnica

Nombre	**Mask of Mujula**
Formato	**Nintendo 64**
Distribuidor	**Nintendo**
Género	**Aventura**
Lanzamiento	**Por determinar**

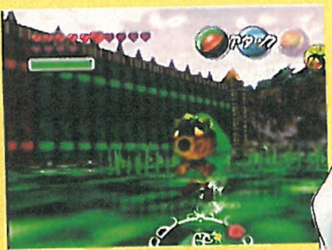
para merodear cerca de flores escupidoras, son un ejemplo de que este título se aparta del tradicional Ocarina of Time.

Las máscaras

Las máscaras jugarán también un papel importante en el juego. No solamente serán corrientes en el entorno, sino que además seremos capaces de usar varias máscaras. Cuando nuestro personaje se ponga unas máscaras específicas será capaz de transformarse en otros personajes. Este proceso no sólo afectará a su apariencia sino también a sus habilidades, como transformarse o mejorar su capacidad natatoria. De hecho tendremos que utilizar diferentes máscaras para resolver los puzzles.



Evidentemente algunas máscaras mejoran nuestra capacidad para nadar.



Otras, sin embargo, nos convierten en una enorme pelota capaz de rodar.



Habrá malos malotes que se empeñarán en hacernos pedacitos.

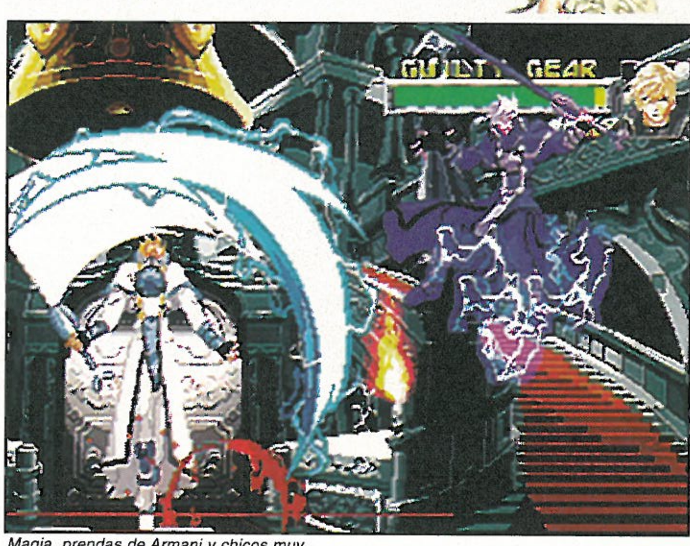


También en esta ocasión habrá plataformas para todos.

Guilty Gear

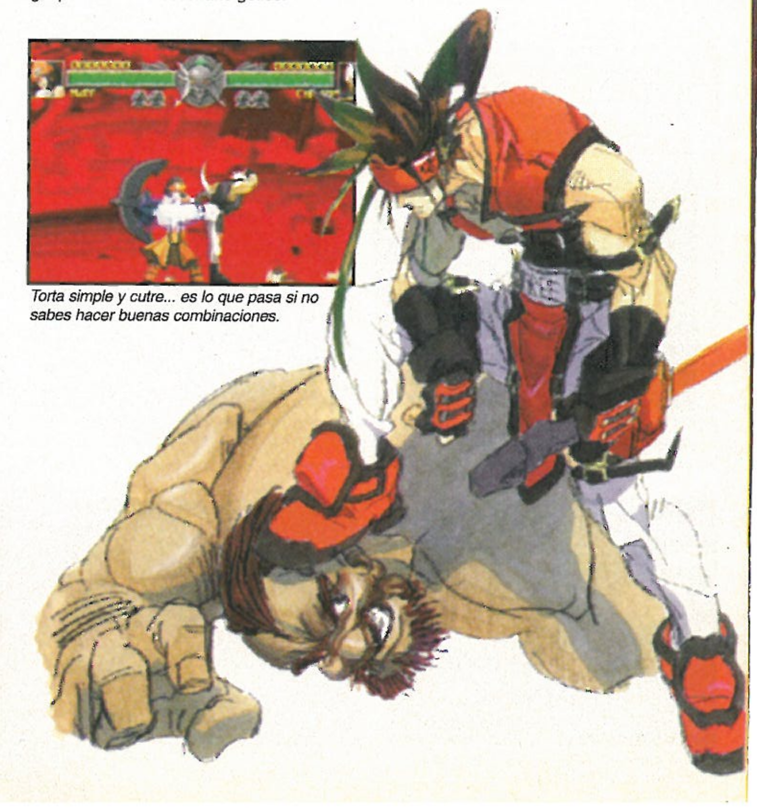
Luchadores grandotes, leches mayores

No, no hemos vuelto al pasado, a pesar de que, todo sea dicho de paso, este juego lleva ya bastante tiempo en Japón (arrasando, eso sí). Nos referíamos al uso de las 2D para un programa de lucha ¡Y sin ser un título de capcom! Eso sí que es una novedad... desgraciadamente, no se puede hablar de "novedad" en casi ningún aspecto de este juego: un beat'em up puro y duro para mayor gloria de los fanáticos al género. Esto consiste en "repartir", cualquier consideración acerca de su técnica o "modalidades de juego" (por cierto, tampoco nada nuevo) está de más.



Magia, prendas de Armani y chicos muy guapos sobre un escenario gótico.

Ahora bien, Guilty Gear tiene una característica que consigue apartarlo del montón: el tamaño de sus personajes, pero ¿vale sólo eso para fijarnos más en éste que en otros programas parecidos? Pregunta estúpida para la que cada cual tiene una respuesta... si la espectacularidad es una de nuestras prioridades, está claro que el juego consigue un pleno puesto que, el tamaño (qué manía con el dichoso tamaño, por cierto) no es en este caso un impedimento para la fluidez de los movimientos, sino un aliciente que consigue dar al programa un aspecto de anime sin precedentes. Vamos, como estar viendo un combate de dibujos animados.


Torta simple y cutre... es lo que pasa si no sabes hacer buenas combinaciones.

El grupo que está detrás de este juego es ARC, un equipo de programadores nipones muy experimentados en esto de la


Nuestro momento favorito: encadenación de golpes sobre la cara del adversario.



Prolongar el cuerpo para dar un golpe es una táctica que debemos al famoso Dalhsim.


Donde hay espadas, no faltan dragones ni ganas de pelea.


La nota erótica, una vez más, la dan las luchadoras de bonitas piernas.


A pesar del excesivo colorido, los personajes nunca se confunden con el escenario.

lucha 2D y es que, Guilty Gear, huele por los cuatro costados a producto nipón (un aliciente más): desde la estética hasta lo enrevesado del guión para ponernos en situación de pegar golpes. Por cierto (se nos olvidaba), los golpes: cuatro botones para los puñetazos y patadas más sencillas y, para las "ultra leches", las consabidas combinaciones de eje y botón; también hay lugar para los bloqueos y los "amagos".

En cuanto al número de personajes, tenemos un total de 13 (ni mucho, ni poco) todos bien diferenciados entre sí y con habilidades distintivas: que si una la agilidad, que si otro la fuerza, que si aquel la magia, etc. Sólo nos queda por ver si este producto, a pesar de su retraso y absoluta carencia de originalidad, consigue adaptarse a nuestro mercado tal y como lo ha hecho en el oriental... atractivo, no le falta.


Fundido en negro y gráficos surrealistas para acentuar los efectos de las magias.


Combate característico: el fuerte y rechoncho contra el ágil y estilizado (pobrecito).



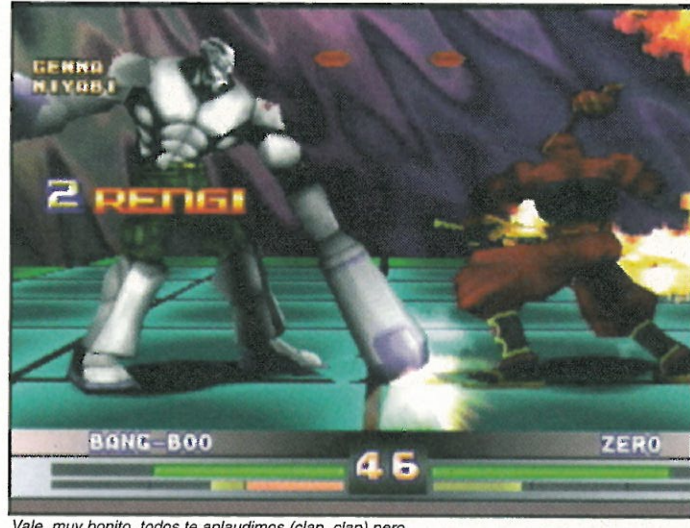
Ficha técnica

Nombre	Guilty Gear
Formato	PlayStation
Desarrollador	Studio 3
Distribuidor	Virgin
Género	Beat'em Up
Lanzamiento	Abril del 2000

Toshiden 4

Una saga en busca de su pasada gloria

En los primeros tiempos de la Play (no voy a decir la fecha porque yo todavía no había nacido) la lucha sólo tenía un nombre: "Battle Arena Toshiden". No sólo fue uno de los primeros beat'em up en utilizar las tres dimensiones, sino que además tuvo la originalidad de poner en las manos de los luchadores armas. Por supuesto, los golpes con aquellas se combinaban con excelentes golpes en plan "toma magia, deslúmbrate con los efectos de luces y vete para casa". Con el tiempo, todo hay que decirlo, esta saga cayó en desgracia: no supo mantenerse a la altura de la serie Tekken o Soul Edge, su rival más directo.



Vale, muy bonito, todos te aplaudimos (clap, clap) pero has errado el golpe por muy largo que sea tu brazo.

Pues bien, dentro de poco tendremos en las manos la cuarta entrega del Toshiden... y el resto, casi está de más: un mayor número de personajes, más movimientos especiales, nuevos escenarios, otra historia a modo de excusa para repartir puñetas, etc. Sí hay alguna que otra novedad que ha conseguido llamarnos la atención: el modo "Overdrive", que consiste en combinar varios movimientos que pueden ser ejecutados pulsando ¡un solo botón! y la palanca de movimiento; también está la modalidad de "equipo" con la que podremos enfrentar a dos parejas de luchadores (alternativamente, claro, no es cuestión de llenar la pantalla de esquizofrénicos de la espada).





Una esquiva perfecta y un contraataque medido al milímetro.

Sencillez y adicción serán las dos grandes máximas de este juego que tampoco dejará atrás el



Pesé a las alas y la sonrisa angelical, esta niña con rizos de oro repartirá de lo lindo.

Ficha técnica

Nombre	Toshiden IV
Formato	PlayStation
Desarrollador	Studio 3
Distribuidor	Virgin
Género	Beat'em Up
Lanzamiento	Abril-Mayo del 2000

No sólo de espadas viven los luchadores de Toshiden... he aquí un buen ejemplo de un ataque a la vieja usanza (patada a la espinilla).

La historia

Toshiden 4 continúa el argumento que sentaron sus antecesores. El héroe Eiji se ha terminado decantando por el lado oscuro (así, en plan Darth Vader) dejando a su hijo, el pobre Subaru, con la difícil tarea de limpiar el nombre de su familia (así, en plan Luke SkyWalker). Ayudado por otro veterano de las guerras de Toshiden, Subaru entra por primera vez en la competición con el objeto de buscar el porqué del cambio de actitud (por decirlo de alguna manera) de su padre... ¡Por amor de Dios! ¿Quiénes serán los encargados de romperse la cabeza inventando historias para los juegos de lucha?



La caracterización de los personajes se ha llevado a cabo con el manga de mejor gusto.

aspecto gráfico y una buena relación de frames por segundo. Los escenarios 3D y los efectos de luces, tan predecibles como imprescindibles, tendrán un lugar de honor en este título idóneo para partidas multijugador.



A veces, los efectos de luz ayudan a disimular una definición pobre (no es el caso).



Las arremetidas al borde del cuadrilátero suelen ser tan rápidas como mortales.



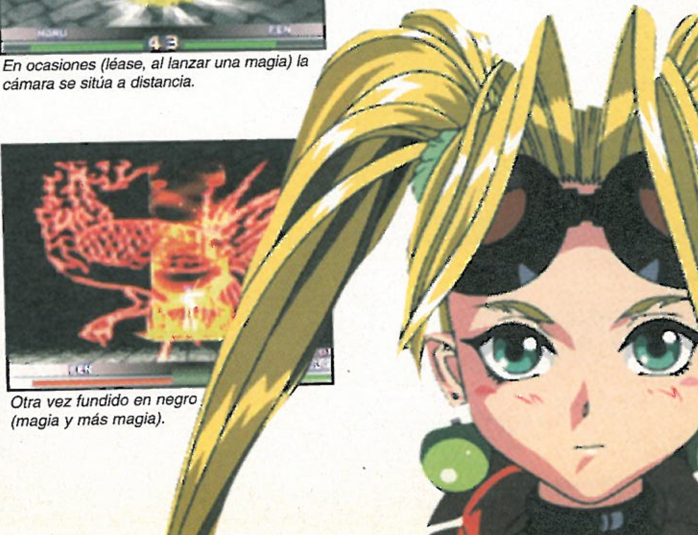
Un momento delicioso: elegir a tu personaje entre una vasta galería de estilos y caracteres.



En ocasiones (léase, al lanzar una magia) la cámara se sitúa a distancia.



Movimiento defensivo por excelencia: trazar en el aire un semicírculo con dos espadas.



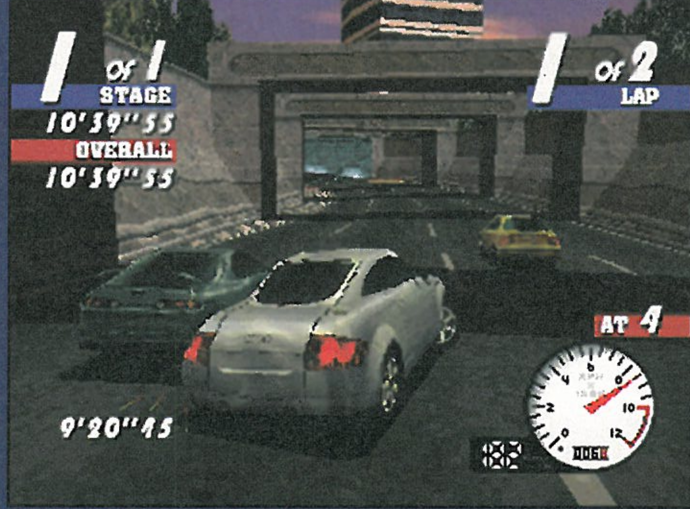
Otra vez fundido en negro (magia y más magia).

Vanishing Point

Adios al GT2

Pronto tendremos la oportunidad de disfrutar de un nuevo título de gran calidad como ya es habitual en los lanzamientos de Acclaim. Esta vez se trata de un juego de carreras que, o mucho me equivoco o va a desbancar al propio GT2.

A estas alturas ya habréis podido probar el GT2 (viciosos, que sois unos viciosos), y probablemente estéis pensando que este nuevo título será otro más, otro como el anterior. Craso error amigos, todavía tengo que limpiarme las babas al recordar la beta con la que jugamos. Llaman la atención desde el principio los circuitos, que parecen estar llenos de vida. Nada que ver con los usuales circuitos en los que uno se limita a correr enmarcado por unos bonitos escenarios. No, los escenarios, a parte de ser un goce visual y haber sido trabajados con mucha imaginación, tienen vida propia, uno se siente inmerso en un paisaje que sigue su ritmo independientemente de tu coche. Los trenes pasan, los aviones sobrevuelan la ciudad, tan bajo que parece que pudiéramos alcanzarlos en un cambio de rasante, etc.
La generación de fondos es perfecta, es decir, no se generan, siempre están ahí. Desde que no son más que un punto en el horizonte, hasta que los dejamos atrás a 190 km/h su evolución es asombrosa. Ver como un punto en el borde de la carretera se va convirtiendo en un cartel, crece ante nuestros ojos con absoluta fidelidad y termina estampándose contra el parabrisas de nuestro auto, es una sensación como para mojarse.



Tanto la tecnología como los gráficos se están cuidando de manera especial.

La realidad como bandera

Otro punto fuerte del juego va a ser la simulación del comportamiento de los coches. Habrá un total de 32 de ellos, divididos en 2 categorías. Unos de calle, esos coches que cualquiera puede tener, utilitarios, rancheras, furgonetas Volkswagen, 4x4, etc. Y la categoría de los deportivos, ya sabéis todos esos coches que a 140 todavía no han metido la cuarta. Pues bien, cada uno de ellos tendrá un comportamiento muy próximo a su alter en la realidad. Y ello, gracias a la utilización de 150 parámetros de simulación de la física de cada coche. Para hacerlo lo más realista posible se ha conseguido la licencia oficial de cada uno de esos vehículos y así obtener los datos necesarios para implementar esas 150 variantes de acuerdo a la realidad de cada modelo. Qué quiere decir esto, pues que los coches no se distinguirán únicamente por velocidad, potencia y conducción, sino que cada uno de ellos será una experiencia de conducción única. Teniendo que acomodar nuestro estilo de conducir al coche que estemos utilizando en cada momento. De esta manera la longevidad del juego se extiende de forma notable, algo de agradecer teniendo en cuenta los precios actuales de casi todos los títulos.


La física de la conducción tiene en cuenta hasta 150 parametros.


La secuencia de introducción que ya hemos podido ver es espectacular.


Los escenarios cuentan con elementos con vida propia.


Los vehículos serán de lo más variado, desde coches deportivos a furgonetas.

La espectacularidad de los circuitos nos haran disfrutar como enanos.



Los escenarios nocturnos pueden llegar a ser realmente espectaculares.



Para la realización de los escenarios se ha derrochado imaginación.

Inteligencia Artificial

La IA del juego, aunque no hemos podido ponerla a prueba, promete ser de lo mejor que se ha visto en un juego de estas características. Ya no blasfemaremos contra los coches controlados por el ordenador porque sus trazadas siempre sean perfectas, ni los veremos correr en fila como si todos se supiesen el circuito a la perfección. En el juego también habrá coches que no sean tan buenos, o pilotos que se despisten y cometan algún error, el pique está asegurado.



Ahora no seremos nosotros los únicos que nos estampemos contra la pared.



Se acabaron las filas de coches trazando las curvas a la perfección.

Modo Multijugador

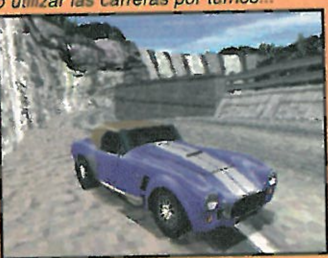
Vanishing Point contará con la posibilidad de participar de 2 a 8 jugadores, incluso por turnos. Preguntamos a Neil Casini, jefe de programación de Clockwork Games, si habría posibilidad de jugar en red, ahora que la Play 2 está a punto de salir al mercado. El muy pillo puso cara de interesante y anunció que hacía tiempo que habían pensado en esa posibilidad, pero no quiso decir nada más porque tenían ideas muy innovadoras que no quería desvelar. Algo, según sus propias palabras, que no se había visto nunca hasta ahora en los juegos en red. Bueno, estamos ansiosos por ver que sorpresas nos depara este título.



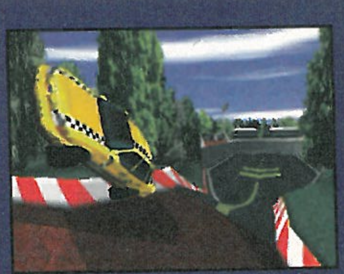
Podemos jugar con la pantalla dividida o utilizar las carreras por turnos...



...si somos muchos. Al fin y al cabo sería una pena dividir demasiado ...



...la pantalla hasta que los gráficos apenas pudieran reconocerse.



Contaremos también con un circuito de practicas en el que aprender.

Ficha técnica

Nombre	Vanishing Point
Formato	PSX, DC
Desarrollador	Clockwork Games
Distribuidor	Acclaim
Género	Simulador/Carreras
Lanzamiento	Junio

Silent Bomber

Silencio, empiezan las explosiones

Nuestra misión en el juego será básicamente la de controlar a Yutah, un mercenario espacial entrenado para ser una verdadera máquina de guerra y armado hasta los dientes para cumplir a la perfección su misión de muerte.

El aspecto del juego recuerda al de Metal Gear Solid, unos gráficos poligonales en tres dimensiones, con total libertad de movimiento y la posibilidad de interactuar con el escenario. Afortunadamente la velocidad de juego es muy alta y a pesar de que en muchas ocasiones se nos juntarán en pantalla un buen número de enemigos, explosiones, etc. la velocidad no se verá mermada en ningún momento. Por lo demás los gráficos no se pixelan lo que le da un aspecto bastante bueno.

El juego consta de 14 fases a superar. Empezando por una fase de entrenamiento.

Ya veremos de todo lo que es capaz este título pero por ahora tiene una pinta muy recomendable.



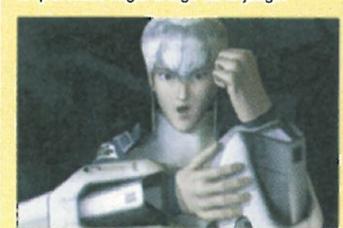
Este es nuestro personaje, un guerrero del futuro, un maestro de la destrucción.

Ficha técnica

Nombre	Silent Bomber
Formato	PlayStation
Desarrollador	Bandai
Distribuidor	Bandai
Género	Shooter
Lanzamiento	Por determinar

El armamento

Nuestro personaje tiene instalados en los antebrazos de su armadura unos espolones capaces de almacenar en su interior hasta 4 tipos de explosivos distintos y un radar que le servirá para apuntar con toda precisión a la cabeza de sus víctimas. Cada uno de estos explosivos tiene unas características propias que tendremos que aprender si queremos llegar a algo en el juego.



Este es el impresionante aspecto que ofrecen nuestros espolones de combate.



Al lorito con los ataques por la espalda, te pueden hacer pupita y una guarrería española.



La jugabilidad es bastante alta, conseguirá mantenernos enganchados durante horas.

La interacción con el escenario es uno de los puntos a favor de este programa.

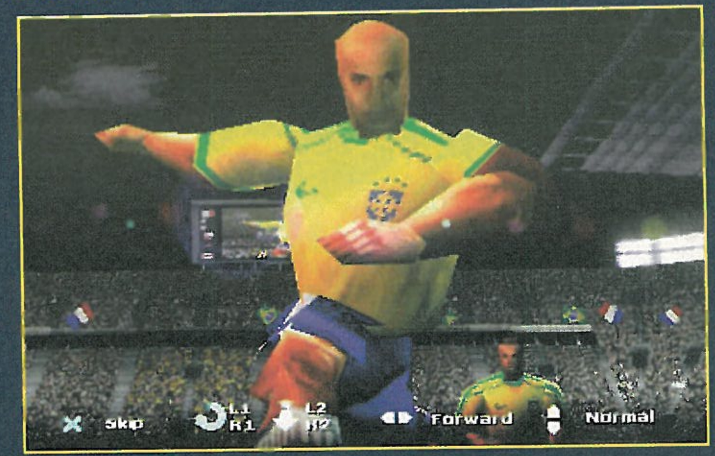
Los efectos de luz en las explosiones, disparos y demás logran un efecto bastante vivo.



Algunos jefes de final de fase pueden llegar a ser impresionantes debido a su tamaño.

Ronaldo V-Football

Toda la magia del fútbol brasileño



La estrella de nuestro equipo sin duda será Ronaldo.

Un nuevo simulador de fútbol, esta vez basado en las excelencias de la selección brasileña para lograr que el estilo impregne por completo el juego. Además y de forma importante el juego se caracterizará por contar con la más avanzada tecnología en cuestión de gráficos e inteligencia artificial. Se han utilizado las herramientas más poderosas y se han desarrollado otras para ciertas partes del juego.

Las más importantes competiciones mundiales y encuentros rápidos podrán disfrutarse en el juego. Tanto si quieres jugar 10 minutos o durante semanas. Sólo o con amigos. Puedes jugar con tiempo limitado, como en la realidad, o al primero que marque tantos goles, como en tu barrio.

64 equipos internacionales. Todos los jugadores con todas las características físicas y técnicas própias. Además de equipos sorpresa con selecciones de los mejores jugadores de fútbol de la historia. Los estadios contribuyen a proporcionar la atmósfera de juego. 15 estadios diferentes. Todos modelados en 3D, cada uno con sus peculiaridades. El gentío reacciona a lo que ocurre en el campo de juego. Si juega brasil se oirán los ritmos de salsa y las omnipresentes trompetas, además de las voces de los comentaristas.

Las animaciones también juegan un papel importante a la hora de reflejar el estilo de la selección brasileña, su fútbol y la fiesta que se vive en sus estadios. Las secuencias en Ronaldo V-Footbal reflejan las actitudes de los jugadores al marcar gol, al protestar, al fallar un penalti, etc... Para ello se ha usado la técnica de motion capture con jugadores profesionales. De esta forma será una gozada ver a nuestros jugadores parando el balón con el pecho, controlando de cabeza, regateando, etc... El estilo es importante.

La extraordinaria ejecución de los equipos brasileños se ve también en los planteamientos estratégicos gracias al desarrollo de una inteligencia artificial que tiene en cuenta todos los aspectos del juego. De esta forma capacita a cada jugador en el terreno para hacer lo más adecuado en cada momento. Calcula la posición de los jugadores en relación con el balón, los oponentes y los demás componentes de su equipo, para tomar las decisiones adecuadas.



El público en las gradas reaccionará a lo que ocurra en el terreno de juego.



La Inteligencia Artificial asegurará la mejor disposición de los jugadores en el campo.

Los movimientos son de lo más espectacular que hemos visto hasta ahora en un juego.



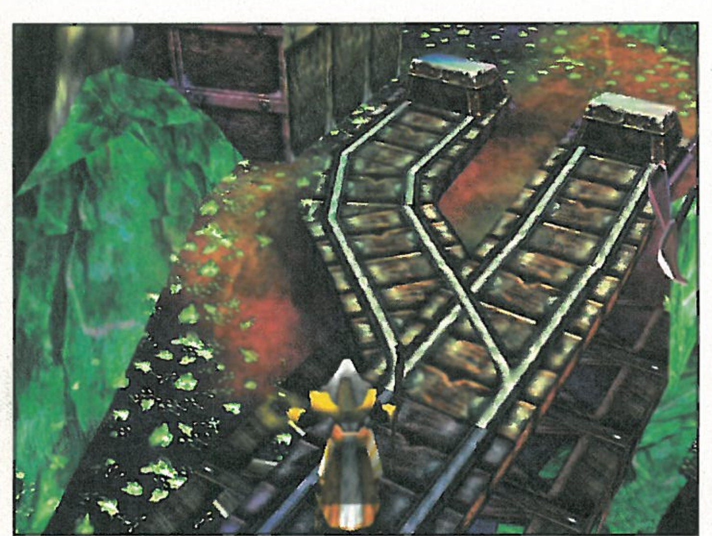
El estilo de cada selección se dejará sentir en el terreno de juego.

Ficha tecnica

Nombre	Ronaldo V-Football
Formato	PSX, GB
Desarrollador	Canal +
Distribuidor	Infogrames
Género	Deportivo
Lanzamiento	Junio

Gauntlet Legends

Volvemos a los clásicos



La perspectiva y los gráficos han cambiado notablemente respecto al original.

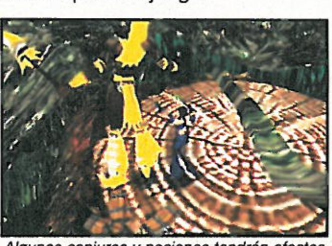


Aquellos que no halláis conocido el Gauntlet de las recreativas podéis haceros una idea pensando en el Get Medieval para PC de Dinamic, que al fin y al cabo es una copia simple del original. Un mata-mata, coge poción, recoge tesoros, sube de nivel. La renovación del título ha empezado por la perspectiva, si en el original era cenital, en esta nos vamos a encontrar en un entorno totalmente tridimensional, con todo lo que ello cambia en la mecánica de juego, y por supuesto en el apartado gráfico, efectos de luz, movimiento, etc…

También han cambiado un tanto los personajes. El mago ahora parece un egipcio de los tiempos faraónicos más que un druida celta, y el arquero resulta ser una arquera, pero conserva los rasgos élficos que dieron nombre al original. El bárbaro y la walkiria conservan su aspecto e idiosincrasia. Igual que en el original cada personaje es mejor en unos aspectos y peor en otros. Así, el guerrero es más lento, pero sus golpes son más poderosos, la walkiria es el personaje más equilibrado y la arquera es más rápida pero sus golpes son menos eficaces.

Algo que se ha mejorado es el desarrollo de los personajes. Ahora nuestro objetivo es llegar al nivel 99 y convertirnos en Legend. Y ello a través de la experiencia que vayamos adquiriendo a medida que matemos monstruos, consigamos tesoros y demás, en los 41 niveles de que se compone el juego.

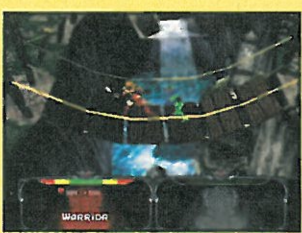
La perspectiva obligará a cambiar el tradicional modo de juego.



Algunos conjuros y pociones tendrán efectos muy interesantes.

Otras consolas

También se han realizado versiones para Nintendo 64 y PlayStation. Pero la versión de Dreamcast se ha basado en Gauntlet: Dark Legacy, la última versión de las recreativas que mejoraba el movimiento y el sistema de resolución de los puzzles. Evidentemente entre cada una de las versiones existen diferencias obvias.



A pesar de la menor capacidad de la Play, la conversión parece estar a la altura.



En la versión de N64 se mantiene la posibilidad de jugar 4 jugadores a la vez.

Ficha tecnica

Nombre	Gauntlet Legends
Formato	Dreamcast, N64, PlayStation
Desarrollador	Atari
Distribuidor	Midway
Género	Arcade
Lanzamiento	2º cuatrimestre del 2000

Taz Express

El diablo tragaldabas se mete a mensajero

Cansado de ver a Taz sin hacer nada, haraganeando por la casa, mirando la televisión todo el día y comiendo patatas de bolsa, la señora de Taz ha decidido que su marido necesita encontrar trabajo. Y ella conoce el trabajo perfecto para él, repartidor del servicio de mensajeria Taz Express, para que esté lejos de casa una temporadita y la señora Taz pueda curarse de su jaqueca.

Así que antes de que pueda darse cuenta, Taz está enfundado en un uniforme de reparto y ya tiene su primer paquete listo para llevar a una dirección que le parece vagamente familiar.

Taz contará con una variedad de movimientos que le ayudarán en su tarea. Coger, transportar y arrojar cualquier objeto. Saltar sobre las nubes, devorar todo lo que se ponga en su camino, y destruir todo lo que halla por en medio con su famoso torbellino.

Una loca aventura con 5 enormes mundos para explorar. La tierra de los arbustos de Tasmania, Ciudad de Tasmania, Marte, el Valle de los Monumentos y el Salvaje Oeste.

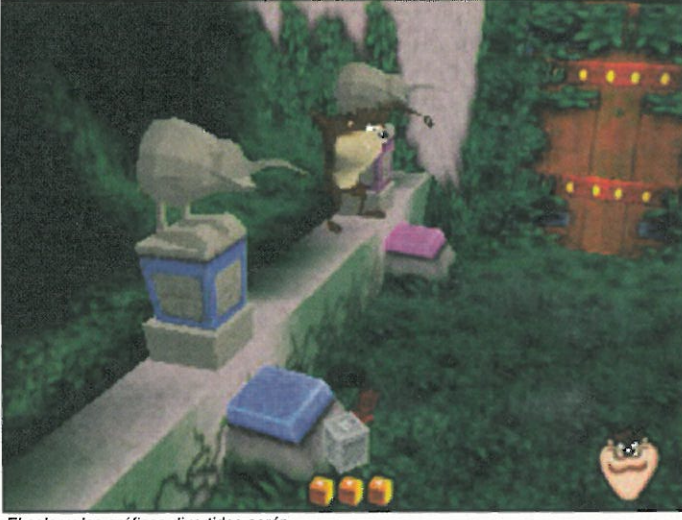
El espiritu Looney Tunes se mantiene presente durante todo el juego. En él aparecen el coyote, Marvin el marciano, y otras estrellas invitadas en más de 30 niveles de acción frenética y diversión.

Un engine 3D especialmente diseñado para el juego, proporciona el primer y verdadero entorno interactivo. Simplemente, todo en el juego puede ser cambiado, devorado, arrancado, destrozado.



Ficha técnica

Nombre	Taz Express
Formato	Nintendo 64
Desarrollador	Infogrames
Distribuidor	Infogrames
Género	Aventura/ Arcade
Lanzamiento	Noviembre



El color y los gráficos divertidos serán una constante en todo el juego.

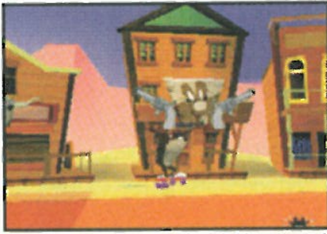
Además las partidad podrán salvarse directamente.

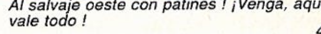
De todas formas parece demasiado pronto para poder hacerse una idea de cómo será el juego y hasta donde llegará su calidad, ya veremos más adelante.





O la ciudad es pequeña, o nosotros muy grandes... pero esto no es normal.





Al salvaje oeste con patines ! ¡Venga, aquí vale todo !

N-Gen

Maniobras imposibles, diversión asegurada.

Mezclar géneros tiene varios peligros: que ninguno de los ingredientes se adapte al otro; que, más que mezcla, tengamos que hablar de una especie de conglomerado absurdo para salvar a un concepto que no tiene ni pies ni cabeza y, por encima de cualquier otra pega, que no exista un público para tal mezcla (vamos, que cada uno en su casa y Dios en la de todos). Eso sí, cuando detrás de un "experimento" de este tipo hay un grupo especialmente "experimentado" (nos encantan los juegos de palabras predecibles) la cosa cambia... y ese es el caso de este N-Gen que está respaldado (redoble de tambores, por favor) por el equipo de Wipeout.

Veamos, que es para lo que estamos, de qué va esta mezcla: imaginar un Gran Turismo con aviones a reacción en vez de coches... suena un poco ridículo ¿verdad? Pues no lo es (palabrita del niño Jesús) una vez que uno ha visto cómo se mueven esos aparatos entre



Una pantalla dividida siempre significa competitividad, piques y fiesta...

Características

- Volarás sobre 14 localizaciones famosas.
- Además de curvas, espíritu de arcade.
- 40 aviones de alta tecnología entre los que elegir.
- Pantalla dividida para dos jugadores.
- Modo de repetición televisiva muy realista.
- Armas de ataque y defensa.
- Modo para configurar el caza
- Engine 3D de órdago.
- Música original compuesta por Matt Darey



La libertad de movimientos será una de sus características más originales.



A toda velocidad y marcando la ruta con bombas...



El nivel de detalle de nuestros vehículos es de órdago.



No, en serio... ¿No os habéis confundido nunca de pantalla en estos casos?



Porque yo, si pierdo, es porque no paraba de mirar la pantalla del otro.



Vista subjetiva... no nos dejemos engañar, que esto no es un simulador.

desfiladeros, a baja altura, adelantando a velocidades de Mach 3 (como la maquinilla de afeitar) y soltando misiles. Una pasada.

Como juego de carreras que se precie, N-Gen puede ser jugado a dobles con la pantalla dividida horizontalmente; como simulador o shoot'em up que se precie, N-Gen pone a tu disposición un buen puñado de armas (tanto ofensivas como táctico-defensivas). Así que, de todo para todos... y algún que otro suplemento para los más sibaritas, a saber: los cazas pueden ser configurados (siempre y cuando hayamos progresado lo suficiente como para hacernos con nuevas herramientas) y la repetición de las carreras cuenta con una cámara (en plan retransmisión televisiva) que está muy lograda.

Pero, si la posibilidad de ir mejorando tu vehículo según progreses en el juego, competir contra un compañero, aprender a controlar a toda velocidad mientras se dispara o el que haya un total de 40 cazas diferentes no termina por llenarte, ahí es donde un redactor se ve en el apuro de tra-

No podían faltar los ansiados "Check Point" que nos darán más tiempo



Descenso en picado y con los nervios apunto para pasar por debajo .



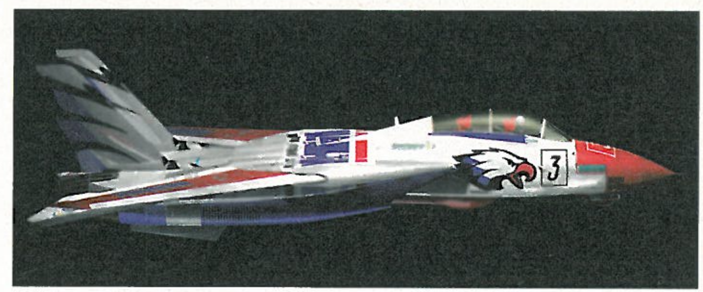
Seguir el curso del río para cazar peces con nuestros misiles guiados.



Otra de las posibilidades que ofrece N-Gen: girar el aparato sobre sí mismo .



Saber adelantarse a las intenciones bélicas del que está a nuestra cola ...



Tener uno de estos chismes en el garaje (léase Memory Card) mola mucho.



La cámara de repetición.

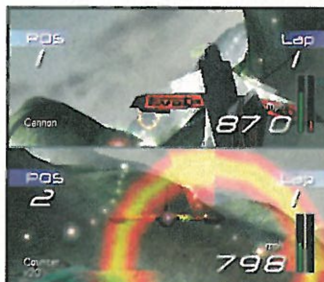
Rooommm, Riummm.

tar de describir los gráficos, la sensación de movimiento y fluidez de un juego que tiene toda la pinta de sentar cátedra, de convertirse en un clásico. Caña, de verdad, mucha caña.

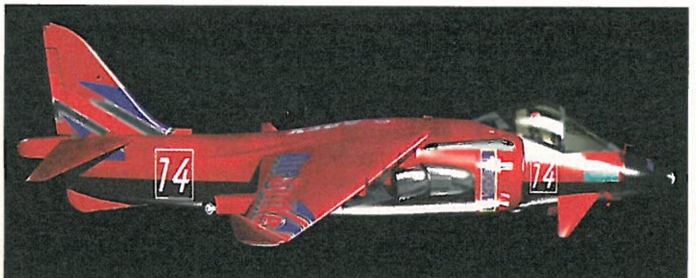
Como si de una retransmisión televisada se tratase, la cámara es perfecta.

Ficha técnica

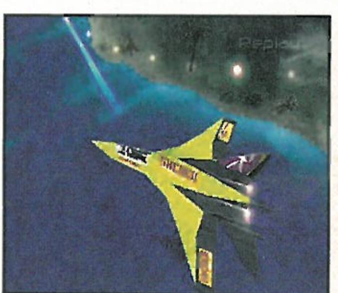
Titulo	N-Gen
Formato	PSX
Desarrollador	Curly Monsters
Distribuidor	Infrogrames
Género	Carreras
Lanzamiento	5 de Mayo de 2000



Nuestro adversario acaba de recibir un buen pepinazo... ¿Fuimos nosotros?



En el garaje modificaremos nuestros aviones con el dinero que ganemos.



Preciosa imagen de nuestro avión en todo su esplendor .

Conquer´s Quest

Ardillas y regalos para todos



Un nuevo juego de plataformas con simpáticas mascostas para N64



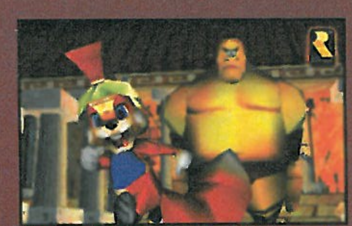
Habrá 4 mundos diferentes, cada uno de ellos con un aspecto propio.



Tendremos que manejar a diferentes personajes, cada uno de ellos con sus características.



¿Qué pasa con este? ¿Es un jefe de final de fase o es que le debemos dinero?



Un ejemplo de expresión facial de los protagonistas: ¡Me estoy meando!

Rare siempre es una garantía de que nos encontramos ante un buen juego, por eso la noticia referente a que está desarrollando otro juego de plataformas en 3D es una buena noticia, pero la verdad, ya estoy un pelín saturado de juegos de plataforma, también lo estoy de juegos que tienen como protagonistas a simpáticas mascotas con aspecto divertido. El próximo juego de mascotas que me encuentre espero que sea para machacarlas a todas y decorar toda la pantalla con sus pedacitos.
Después de desahogarme un poco vamos a lo que sabemos acerca de este próximo lanzamiento. Como ya he dicho será de aventura/plataformas en 3D y tendrá como protagonistas a unas simpáticas ardillas. Su misión consistirá en buscar 100 regalos a lo largo y ancho de los diferentes escenarios de 4 mundos. ¿Os suena el argumento? Sí, todos advertimos últimamente el incremento de originalidad que se ha producido en los videojuegos. Pero es igual, el argumento sólo es una excusa para meternos en el juego, si los escenarios son buenos el argumento no tiene porqué desanimarnos en absoluto. Pero para eso habrá que esperar a ver el juego.
Como novedad curiosa la capacidad de las ardillas para cambiar de expresión dependiendo de lo que esté ocurriendo a su alrededor. Por ejemplo si se encuentran atadas a una cinta transportadora al final de la cual hay un rodillo de clavos espachurraroedores, entonces su expresión será de terror, pero si se encuentra caminando tranquilamente por un campo de setas su expresión de paz y plenitud lo acercará al éxtasis de Santa Teresa.
Además las ardillas encontrarán diferentes objetos que podrán utilizar en su búsqueda.
También vehículos que les facilitarán el transporte y el acceso a diferentes lugares. Hasta 7 de ellos diferentes.
Pues con todo esto y suponemos que mucho más Rare lanzará su próximo juego de plataformas en la primavera de este año.
Cuando lo veamos más a fondo ya os informaremos.



Es muy probable que se incluyan mini-juegos para hacer más variado el título.

Ficha tecnica

Nombre	Conquer´s Quest
Formato	Nintendo 64
Desarrollador	Rare
Distribuidor	Rare
Género	Plataformas 3D
Lanzamiento	Primavera 2000

Eternal Arcadia

Barcos en un mar de aire

Imaginaros en un mundo de leyenda. Un mundo formado exclusivamente por islas. Islas que descansan sobre un mar de aire. En este mundo la civilización ha evolucionado de una forma peculiar al tener que adaptarse a un entorno tan adverso a la comunicación. Sin embargo, los hombres han desarrollado la capacidad de navegar por el aire. Han construido fabulosos navíos capaces de viajar entre las islas. La comunicación entre ellas ha desarrollado el comercio, la exploración, las aventuras, y también, la piratería.

En este mundo de pequeñas islas, hay una leyenda que renace cada cierto tiempo, la existencia de una tierra más allá de todos los mapas conocidos. Una tierra tan extensa, que desde su cumbre más alta es imposible descubrir la costa. Una tierra desconocida de la que nadie sabe nada, sólo que tal vez exista. No se conoce su extensión, ni si es un desierto o un vergel, si hay fieras o está deshabitado... pero la leyenda persiste y de vez en cuando se oye hablar a algún viejo navegante contando extrañas historias.

En una de estas islas está la base del pirata azul Dyan y el hogar del primero de nuestros protagonistas, Vayse, el cual tiene la extraña costumbre de llamar Katoras a su espada favorita (me recuerda a un amigo mío que le puso nombre a su entrepierna). Vayse no está muy de acuerdo con la política de represión del gobierno militar y decide actuar como una especie de Robin Hood en este mar de nubes de algodón. Lo cual le atrae



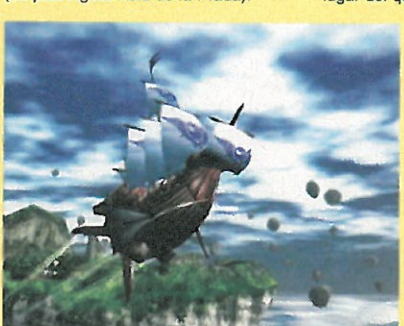
Un mundo fantástico que nos sumergirá en una aventura apasionante.



Nuestra compañera de aventuras Aika, temible cuando desenfunda su bumerán.

El comienzo de la aventura

A todo esto, un buen día llega a la isla Fina, una misteriosa viajera de la que nadie sabe nada. Sus ropajes son tan extraños que nadie recuerda haber visto nunca nada parecido (en plan Agata Ruiz de la Prada). Además ella no suelta prenda sobre sí misma ni sobre el lugar del que procede, así la nube de misterio que la envuelve se torna cada vez mayor. Pero algo parece evidente, ella y el lugar del que procede necesitan ayuda. ¿Adivináis quién se la va a prestar? ¿Y sobre todo, cual de las dos chicas va a ser la afortunada ganadora de la atención de Vayse? ¿Estaremos ante un nuevo triángulo de tres?



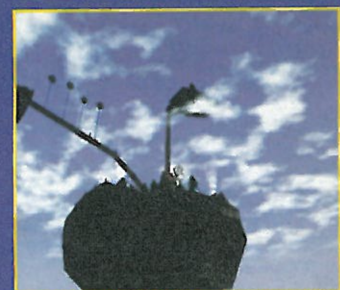
Un barco y un motivo es todo lo que necesitamos para una gran aventura.

Lo que no saben nuestros protagonistas es que su aventura les llevará a surcar los cielos más allá de cualquier lugar conocido, hasta el confín del mundo, sea lo que sea que halla en aquel lugar.

En sus viajes nuestros aventureros tendrán que enfrentarse a las fuerzas gubernamentales y a los piratas negros.



Unos gráficos que le sacan todo el jugo a la consola de Sega.



El mundo entero está formado por islas que flotan en un mar de aire y nubes.

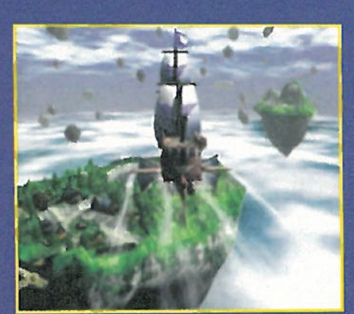
rápidamente las iras de la cúpula castrense y lo empujan directamente a una vida de aventuras, y emociones arriesgadas. En el transcurso de sus aventuras Vayse arrastra a Aika con él. Aika es la amiga de la infancia de nuestro protagonista y a partir de ese momento se convertirá en un nuevo componente de nuestro equipo de aventureros. Esta chica tiene como arma, un enorme bumerán con el que sabe cómo hacer pupita.

El título promete ser un juego de rol con todas las consecuencias, búsquedas, batallas, diálogos e interacción con otros personajes, experiencia, diferentes características de los personajes, cada uno de ellos con una historia propia y una personalidad, y un argumento de los que hacen historia muy en la temática de los piratas, como las historias más viejas de los más viejos piratas que por aquí anduvieron en los siglos XVII y XVIII, pero ambientada en un mundo fantástico y lleno de imaginación.

Se ha creado un engine de juego que nos sumergirá en un entorno totalmente tridimensional, con gráficos poligonales y una velocidad y detalle fuera de toda duda. La música por lo que sabemos será una pequeña maravilla para nuestros oídos, lo que nos hace suponer que hasta los aspectos más nimios del juego están siendo muy cuidados. En fin ya veremos hasta donde llega este título cuando salga.



Los navíos aéreos son el medio de transporte entre las islas.



Con las velas totalmente desplegadas al viento el mundo se extiende a nuestra quilla.

Ficha técnica

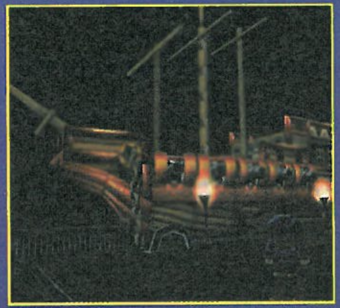
Nombre	Eternal Arcadia
Formato	DC
Desarrollador	Sega
Distribuidor	Sega
Género	Rol
Lanzamiento	Septiembre



La vida del pirata está en el aire, entre las islas, sin descanso ni tregua.



La interacción con otros personajes será fundamental en el juego.



Con los cañones nos sentiremos seguros, pero también habrá que ejercitar el ingenio.

Radikal Bikers

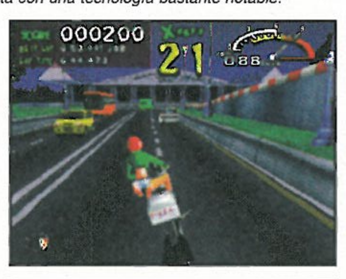
Si el pedido no llega a tiempo, le devolvemos el dinero

Hubo un tiempo (hace muchos, muchos años) en los que hacer un juego de carreras consistía en llevar a la pantalla toda la parafernalia de la Fórmula 1 (aerodinámica, azafatas guapas, boxes...) o de los rallys (contrareloj, barro, condiciones climatológicas...) pero hoy en día, los programadores, ya no saben qué inventar para tratar de volvernos a llevar a las carreras de una manera original. En esta ocasión (por favor, no os riáis) los aguerridos pilotos son repartidores de pizza... dios mío, lo que dista la realidad de la ficción, con lo mal que se pasa en una vespa cargado de comida rápida y rodeado de tráfico hostil.

Pero bueno, el argumento o la situación es lo de menos cuando el juego es divertido y éste tiene buenas cualidades (a primera vista) para hacernos pasar más de un buen rato. Veamos: hay dos modos principales de juego (tres, si contamos las partidas multijugador) que son "Arcade" y "Radikal". El primero es lineal, rápido, con sus correspondientes tablas de récords, bonus, extras, etc.; el segundo tiene su salsa (como quien dice): el jugador empieza en el último escalón de la jerarquía de los repartidores de pizza y en cada misión deberá encontrar los ingredientes para pizzas que exija el jefe y llevar, a tiempo, la mercancía al impaciente cliente. De este modo, consigue subir de rango, viajar a otros lugares del mundo y terminar por convertirse en el mejor repartidor de



A pesar de su aspecto sencillo el juego cuenta con una tecnología bastante notable.





Los camiones son muy grandes y es mejor no meterse con ellos.

A lo largo del mundo

Por si no nos habíamos enterado de que eso de las pizzas a domicilio está en todas partes, aquí se nos presentan 28 circuitos ubicados en diferentes sitios del mundo: Italia se lleva la palma con un total de 16 (aplausos); también viajaremos por Londres, París y Nueva York y en cada una de estas ciudades recorreremos otros cuatro circuitos.


Los circuitos destacan sobre todo por lo puñeteros que pueden llegar a ser.





Ficha técnica

Nombre	Radikal Bikers
Formato	PlayStation
Desarrollador	Bit Manager
Distribuidor	Infogrames
Género	Arcade
Lanzamiento	Mayo

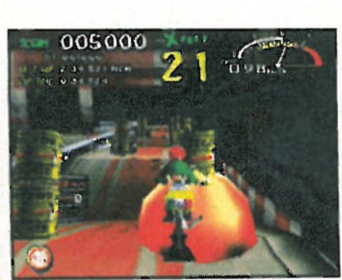
Ha llegado un nuevo repartidor de pizzas a la ciudad.



¿Este tío dónde ha aprendido a montar en moto?

pizzas del planeta (vaya ambición, tal y como dicen los propios programadores).

La idea es conducir por un ambiente urbano, esquivando camiones, coches y peatones, siempre pendiente del tiempo y la competencia. No podían faltar los "power ups" o extras que nos darán ciertas ventajas adicionales o las diferentes características de cada piloto. Sencillo, divertido, sin pretensiones.



Los obstáculos serán algo habitual en esta ciudad de locos.



Tráfico abundante y peligroso. Los ingredientes idóneos para una carrera disparatada.



Se os acabó el chollo, pasa la página y léete otra cosa.

Características

- Atajos y rutas ocultas.
- Tráfico en tiempo real, obstáculos y peatones.
- Manejo sencillo e intuitivo.
- Cantidad de "Power ups".
- Modo turbo.
- Patadas con mala leche (¿a los coches para que se quiten de en medio?)
- Tiempo extra (para seguir en ruta, se sobreentiende).
- Bonus, "Power ups" negativos, etc.



Janosch

Es para los niños

Había una vez un osito y un pequeño tigre. Los dos vivían juntos en una acogedora casita con chimenea, situada en la orilla de un río. Eran felices porque tenían todo lo que podían desear y no tenían miedo de nada. El tigre era muy valiente y el oso muy fuerte, a pesar de ser pequeños todavía.

Cada mañana, después del amanecer, al pequeño oso le gustaba dejar la casa de la chimenea, colgarse su caña de pescar al hombro y caminar hasta el viejo puente de madera que cruzaba el río. Entonces lanzaba su caña al agua y permanecía allí toda la mañana pescando los peces más gordos que hubiera en el agua. Mientras tanto, el pequeño tigre paseaba por el bosque buscando setas. Por la tarde el osito hacía una deliciosa comida con esos ingredientes. De primero pescado con limón y cebollas y de postre setas doradas con mermelada de bayas. En verdad tenían una vida agradable en su acogedora casita del río.

Una mañana como todas, en la que el osito salió de casa por la mañana, descubrió un cofre flotando en el agua. Lo llevó hasta la orilla y en cuanto lo olfateó empezó a sonreír. La caja olía a bananas y al pequeño oso le encantaban las bananas para comer. Al inspeccionar la caja descubrió una señal en la tapa, "Pa-na-má" leyó. El oso corrió a casa tan rápido como pudo y le contó al tigre lo de la caja y lo de Panamá, el país del que venía.



Gráficos sencillos, puzzles sencillos, ya lo he dicho, para los más pequeños.

El pequeño tigre también estaba muy excitado. Un lugar que olía a bananas debía ser el paraíso. Así que los dos decidieron dejar su casita para encontrar la tierra de sus sueños.

Los pequeños tendrán que superar muchos obstáculos en su camino, los cuales sólo podrán esquivar con imaginación y buenas ideas. Habrá que cruzar ríos enormes, desenterrar tesoros y hacer nuevos amigos.



El sistema de diálogos se ha simplificado al máximo para que sea fácil y comprensible.

Pero cuidado, no todos los que encuentren en su camino serán amigos. Los bandidos intentarán robarles y hay también piratas que querrán adelantarse a su descubrimiento.

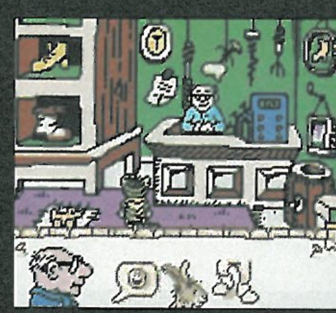
¿Encontrarán los aventureros la tierra de sus sueños? ¿Serás capaz de llegar al final del juego? Si estás preparado para una gran aventura, entonces, ¡ponte en camino!

Características

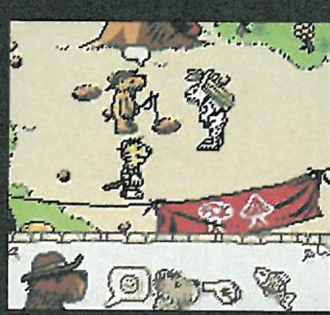
El que halla concluido, después de leer el texto, que se trata de un juego para niños, está completamente en lo cierto. Un juego muy tierno y muy entretenido para los más pequeños. Por otra parte si tu psicoanalista te ha recomendado una vuelta a la infancia, descubrir ese niño que llevas dentro y te hace falta una buena dosis de ingenuidad, también puedes jugar con este Janosch.
• Se trata simplemente de una aventura, en la que nos encontraremos algunos personajes entrañables.
• Fácil de comprender y manejar, acertijos sencillos y un nuevo modo de diálogo.
• Dos niveles de dificultad
• Función de contraseñas.



Para tus churumbeles, o tus sobrinos, o tu hermano pequeño, o para ti cabezón.



Habrá que conseguir diferentes objetos para poder lograr nuestros objetivos.



Diferentes personajes nos proporcionarán su ayuda a lo largo de la aventura.

Ficha tecnica

Titulo	Janosch
Formato	GBC
Distribuidor	Infogrames
Género	Aventura

F1 Racing Championship

Un paso más en técnica, un paso más en diversión

El próximo éxito de Ubi Soft tiene más que carácter: mucha técnica. Y eso se refleja en su amplio número de opciones, su consistencia como simulador y unos gráficos como no habíamos visto hasta ahora. Así que, calentamos motores, y nos disponemos a enumerar sus presuntas excelencias.
Las imágenes que podéis ver demuestran una laboriosidad que también se puede enunciar en cifras: para empezar, cada uno de los dieciséis circuitos consta de 10.000 hasta 15.000 polígonos. Se han realizado cuatro modelos de coches (para simular distancias) con diferente nivel de detalle. El más próximo a la cámara tiene un total de 250 polígonos, 130 para el siguiente y 50 ó 4 para los modelos de los coches más alejados. El resultado, como se puede apreciar, es más que óptimo.
El producto cuenta con la licencia oficial de la FOA, lo que nos adelanta que todos los vehículos, pilotos y reglas de la competición del 99 estarán representadas fielmente en el juego. Básicamente, el juego se divide en dos modos con los que ya todos estamos familiarizados: el arcade, o juego rápido, y el de simulación. Su originalidad, de la que tampoco está exento, consiste en una modalidad de juego que veremos por primera vez aquí: la escuela de conducción, todo un lujo para los que quieran aficionarse a las simulaciones más realistas pero se rinden cuando descubren que no están a la altura de las circunstancias (léase, que no se hacen con el manejo del volante en un entorno casi real).
Además de todo esto, y lo que aparece en los cuadros, el juego tiene una calidad gráfica muy por encima de la media... incluso mejor, nos atrevemos a decir, que el último de Psygnosis (y si no lo creéis, mirar las capturas).



Ubi Soft ha conseguido un juego que mezcla a la perfección la simulación y el arcade.



El realismo de la competición está asegurado al contar con la licencia oficial de la FOA.





Habrá diferentes puntos de vista para que cada cual escoja el que prefiera.



La perspectiva se ha logrado dibujando coches de diferentes tamaños.

Modos de juego

Simulación.
- Carrera individual: para hasta dos jugadores, con opciones de carrera y vehículos.
- Time Attack: con o sin coche fantasma, la habitual lucha contra reloj con la posibilidad de grabar tus mejores tiempos.
- Campeonato: en el que verás tus progresos semana a semana.
- Dual.
- Escuela de conducción.

Arcade.
- Checkpoints: para pasárselo en grande batiendo tus propias marcas.
- Dual

Ficha técnica

Nombre	F1 Racing Champion Ship
Formato	PSX, DC, N64, GB
Desarrollador	Ubi Soft
Distribuidor	Ubi Soft
Género	Simulador/ Carreras
Lanzamiento	Primavera del 2000

Super Cross 2000

Promesa a dos bandas: posibilidades de juego y calidad



Barro, curvas que con la velocidad no están tan abiertas como parece y mucho ruido.



No sólo de velocidad vive el moto cross, también existen las piruetas.

Decir que este juego cuenta con la firma de Jeremy McGrath es decir bastante poco, a pesar de lo muy plastas que se puedan poner los comerciales con el dichoso nombre que acompaña al producto que pretenden vender (es normal, qué se le va a hacer). Lo cierto es que, fama no siempre está acompañada de calidad en el ámbito del ocio informático, así que, si no nos ofrecen nada más o somos muy fans del famoso motero o pasamos de página... pero ¡Un momento! Espera, que sí hay miga en este título además de firma.
Empezamos por las suculentas cifras: 16 circuitos diferentes (exteriores e interiores), 8 corredores para cada carrera y 7 modalidades de juego diferentes: Campeonato Mundial, Prueba Contra Reloj, Free Style, Campeonato Mundial Personalizado, Campeonato Nacional de EEUU, Circuito de prueba y Carreras Individuales... que se dice pronto.



Ahora bien, y de cara a prolongar el tiempo de vida de este producto, lo que más nos ha llamado la atención no son los diferentes modos de juego, sino la posibilidad de crear tu propio piloto, diseñar y personalizar tu moto y, muy especialmente, el editor que tiene de circuitos: sencillo, eficaz, muy en la línea del V-Rally 2 pero, a simple vista, todavía un poco más completo. Poner a punto tu moto (suspensión, presión de las ruedas, potencia del motor, etc.) y probar el nuevo sistema de control, que permitirá un impulso adicional en los saltos y giros más radicales, son otras de las cosas que ya estamos ansiosos de experimentar con el, posiblemente, mejor juego de su género para la próxima temporada. Las capturas nos han entrado por los ojos y todas sus posibilidades nos han convencido, así que, y teniendo en cuenta sus características, la pregunta es ¿A qué tanto insistir con el nombre de Jeremy McGrath? ¿Acaso alguien piensa que los consumidores somos tan tontos como para gastarnos tantas pelas en un nombre?... ¿Lo somos realmente?



Hay una modalidad de juego que nos permitirá ensayar nuestras dotes como acróbata.



El juego dispone de un total de 16 circuitos que podrán ser jugados por separado.



Además de correr en circuitos al aire libre, podremos hacerlo en pista cubierta.

Ficha tecnica

Nombre	Super Cross 2000
Formato	PSX, DC, GBC y SN 64
Desarrollador	Acclaim Sports
Distribuidor	Acclaim
Género	Carreras
Lanzamiento	Mayo del 2000

Astérix: El viaje de Dogmatix

Ideafix para los amigos

Este será el segundo título de Asterix que salga para la GBC, y en esta ocasión aprovechará a fondo todas las ventajas de la pequeña consola. Los dibujos de los personajes y las animaciones se han mejorado y por primera vez, los monigotes que veamos moverse por la pantalla de la miniconsola tendrán un parecido real con sus homónimos en el tebeo.
La historia que nos servirá de excusa para jugar, nos sitúa en una carrera frenética para salvar a Dogmatix de unos secuestradores facinerosos. La misión nos llevará a recorrer los exóticos paisajes de la Galia, Egipto e Italia, en la época en que el Imperio Romano extendía su sombra por todo el mundo conocido y el Mediterraneo era suyo (Mare Nostrum).
El nuevo título que combinara el juego de plataformas con la aventura tendrá más niveles que su predecesor, hasta 30 de ellos repletos de romanos para que no paremos de pegar mamporros, y contará con dos modos de juego. En uno de ellos podremos jugar nuestros niveles de bonus favoritos de forma inmediata. De esta forma la longevidad del producto está garantizada.
El juego estará traducido al castellano, lo que aumenta la jugabilidad, que promete ser muy alta gracias a una mecánica de juego sin complicaciones, la inclusión de la ayuda dentro del juego y un desarrollo no lineal, logrado gracias a un sistema de contraseñas inteligente.



El viaje de Dogmatix sólo estará disponible para la Game Boy Color.


En nuestro viaje tendremos que cruzar el Mare Nostrum.


Ademas de romanos habra otros enemigos tambien con cara de mala uva.

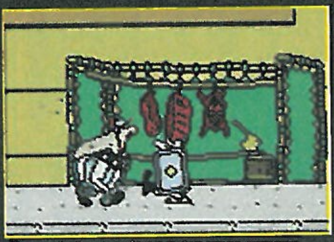

Gatos grandes como este no son problema para un bebepociones astuto cómo yo.





Ficha técnica

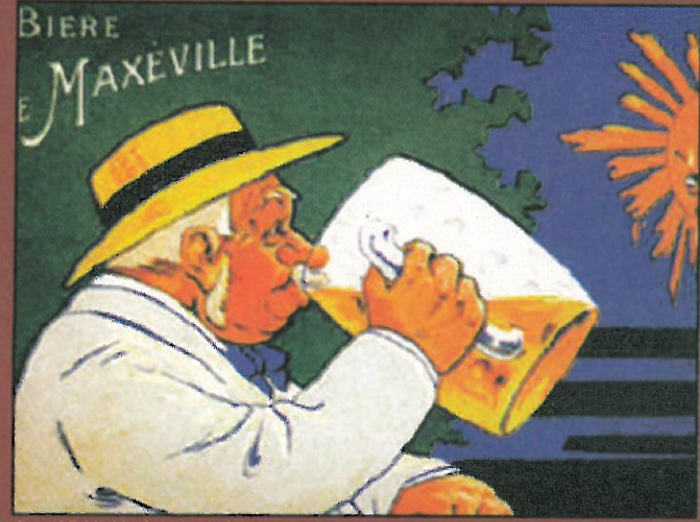
Nombre	Astérix 3
Formato	Game Boy Color
Desarrollador	Infogrames
Distribuidor	Infogrames
Género	Plataforma/Acción
Lanzamiento	Mayo


Demasiado escudo para tan poco romano. ¿No pasara calor?

Fin de semana

Reportaje sin pretensiones pero con mucho salero

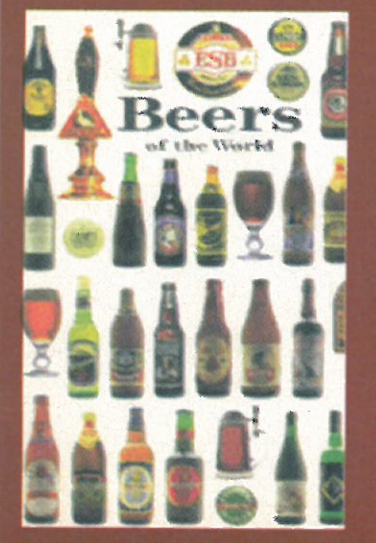
No pretendemos decirle a nadie lo que debe o no debe hacer, es más: la postura de esta revista es que, beber por beber es algo negativo. Así de sencillo. Por lo tanto, la única pretensión de este reportaje es comentar una serie de ideas que, a modo de anécdota, os hagan pasar un buen rato. Insisitimos: pasar un fin de semana al lado de unas cuantas copas es una pérdida de tiempo. Desaconsejable.



La publicidad ha impulsado fuertemente el consumo.

Pero todos sabemos lo que pasa los fines de semana. Sabemos que hay cosas inevitables y que difícilmente se pueden cambiar, y menos desde una revista de videojuegos. Por eso este documento que hemos encontrado en Internet nos viene al pelo para contaros algunas cosas de forma amena y divertida.

1° Nunca bebas solo. Procura tener a tus amigos cerca. Con amigos cualquier cosa que hagas será más divertida o por lo menos más soportable. Si no tienes más remedio que estar sólo simplemente no bebas, practica el onanismo, lee tebeos, construye torres de palillos, o lo que sea, hasta ver la televisión es preferible a beber tú sólo. Eso sólo queda bien en las películas de cine negro, en la realidad es lo más patético y ridículo que se puede hacer.



2° Deja en paz al borracho. No le metas los dedos para que vomite, no le zarandees, no le des café con sal (nunca funciona), no le des pataditas para ver si está muerto. Lo único que puedes hacer con el borracho inconsciente es llevarlo a su casa, que para eso eres su amigo. Tampoco lo dejes por ahí tirado mientras tú continúas la juerga (hoy por ti mañana por mi), o esperar sentado en el parque a que se le pase y tenga un aspecto decente para regresar a su casa sin que sus padres le echen a patadas.

3° Nunca le entres a una chica estando borracho. Lo único que conseguirás es que te mire con cara de asco o con cara de tenerte lástima. Dos cosas que mierda la falta que te hacen. Si pretendes ligar los sábados por la noche procura no rebasar cierto límite, una copa o dos pueden desinhibirte, luego notarás que se te traba la lengua, después que no logras pensar con claridad, más tarde te notarás muy cansado, y al final no tendrás ganas de nada. Y lo que es peor, si por cualquier razón consigues ligarte a una chica (que seguramente irá igual de borracha que tú y por eso no se ha enterado de tu lamentable estado), no esperes hacer maravillas en la cama o el coche, el alcohol te la va a dejar más floja que a un gusano y levantarla va a ser más difícil que enderezar una curva, así que lo más probable es que acabes haciendo el ridículo.

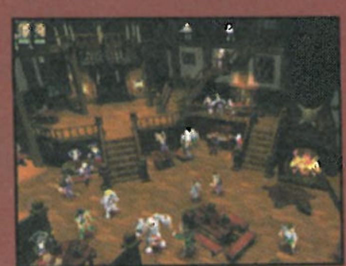
4° Procura llegar al servicio a tiempo, no hay nada más desagradable que una vomitona en medio del bar. Además todo el mundo te mirará con cara de odio y asco, excepto tus amigos que sólo te mirarán con cara de asco y resignación, como si les hubiera tocado trabajar en domingo por tener que cargar contigo. Otra cosa, después de echar la papilla no le hables a nadie a la cara, tienes un aliento asqueroso, haz gárgaras de menta y si no puedes, come



Los bares y el alcohol también están presentes en los videojuegos.



Planescape Torment. Bares extraños con gente muy rara.



Silver. En todo juego con bar siempre hay un borracho.



Los borrachos, de Velázquez. Siempre fue un tema cultural.

algo fuerte y masca chicle, pero sigue sin hablarle a nadie a la cara, se te seguirá notando.

5º Cuando notes que el próximo trago te va a sentar como una patada en los testículos y te va a llevar definitivamente al reino de las sombras, el tiovivo y las papillas de tu infancia, camufla discretamente tu copa en alguna repisa de esas que abundan llenas de vasos medio vacíos y pídete una tónica en la barra, todo el mundo lo tomará por un gin-tonic y a ti te ayudará a recuperarte. Si por cualquier razón no aguantas la tónica puedes pedir un zumo de tomate y decir que te has pasado a las bebidas exóticas o al vodka con tomate.

6º Si después de una borrachera indecente notas que tienes enormes lagunas mentales acerca de lo que hiciste esa noche, procura ser amable con tus amigos, probablemente hiciste algo realmente terrible y más de una persona estará mosqueada contigo. Trata de solucionarlo, bebe menos la próxima vez capullo. Si además eres de los que les da por ponerse violentos cuando beben, definitivamente déjalo, no sabes beber, el alcohol no te sienta bien y además ya hay demasiados idiotas en esta vida como para que tú te conviertas en uno de ellos todos los fines de semana.

7º Si todavía eres de los que cada noche pides una combinación diferente porque todavía no sabes qué bebida te gusta más, enhorabuena, estás como todos nosotros al principio, que no nos gustaba ninguna bebida que llevara alcohol. En este momento todavía estás a tiempo de decidir no beber y ahorrarte una pasta y una buena parte de tu salud, por no hablar de las resacas de la mañana siguiente, además de demostrar que tienes una personalidad propia. Si optas por seguir a todos los borregos que perseveramos en la bebida hasta que acabó por gustarnos, mi consejo es el whisky, no te deja demasiada resaca y algunas marcas no son muy caras. Las bebidas blancas como la ginebra, son realmente duras y por su sabor se llevan poco con la colonia Nenuco. Pero las peores y en las que es muy fácil caer, sobre todo al principio, son las bebidas dulces como Baileys o similares, son dulces, cremositas y entran muy bien, pero la patada que te van a dar en la cabeza al día siguiente es de esas que vas a recordar para los restos.

8º Los chupitos están bien para empezar, pero no te la pilles a base de chupitos. Uno para animarte puede estar bien, pero no sigas por ahí te dejará ko demasiado rápido, y de lo que se trata es de disfrutar la noche, con los chupitos no te dará tiempo ni de disfrutar el atardecer. Además no son más baratos que las copas, la relación cantidad/precio no tiene punto de comparación. Una copa dura más, te da tiempo a hablar con otras personas, puede beberse poco a poco, a tu ritmo. El chupito no, el chupito te impone su ritmo, inmediato, absoluto, dictatorial.

9º Escucha a tus amigos. Si empiezan a decirte que tienes



Hay cosas más interesantes que la bebida en los bares.



¿Véis alguna copa en sus manos? No, no les hace falta.

Guía práctica de reconocimiento y soluciones

A Síntoma: Pies fríos y húmedos
Causa: El vaso está siendo agarrado en ángulo incorrecto
Solución: Gire el vaso hasta que la parte abierta esté hacia arriba.

B Síntoma: Pies calientes y mojados
Causa: Te has meado
Solución: Ve a secarte al baño más próximo

C Síntoma: La pared de enfrente esta llena de focos
Causa: Te has caído de espaldas
Solución: Posiciona tu cuerpo a 90 grados del suelo

D Síntoma: Tu boca está llena de colillas de cigarros
Causa : Te has caído de bruces sobre el cenicero
Solución: Escupe todo y enjuágate la boca con un buen gintonic

E Síntoma: El suelo esta borroso
Causa: Estas mirando a través de un vaso vacío
Solución: Más whisky

F Síntoma: El suelo se está moviendo
Causa: Estás siendo arrastrado
Solución: Pregunta a donde te llevan

G Síntoma: Reflejo múltiple de caras mirándote fijamente desde el agua
Causa: Estás en el water intentando vomitar
Solución: Métete los dedos (en la gar ganta)

H Síntoma: La gente habla produciendo un misterioso eco
Causa: Tienes el vaso del cubata en la oreja
Solución: Deja de hacer el payaso

I Síntoma: La discoteca se mueve mucho y la música es muy repetitiva
Causa: Estás en una ambulancia
Solución: No moverse. Posible coma etílico

J Síntoma: Tu padre está muy cabreado y todos tus hermanos te miran con curiosidad
Causa: Te has equivocado de casa
Solución: Pregunta si te pueden indicar por donde queda la tuya.

K Síntoma: Un enorme foco de la discoteca te ciega la vista
Causa: Estás en la calle y ya es de día
Solución: Café, bollo y cigarrito.

un problema con la bebida, aunque sea entre dientes y riéndose, párate un momento y piensa, luego pregúntales si lo dicen en serio (pero procura no poner cara de mosqueo) y escucha a ver que te dicen. A lo mejor es que van tan borrachos como tú.

10° Por último, espero que no estés buscando emociones fuertes con la bebida, porque no te las va a dar. Una vez pasado el periodo en el que es una novedad, beber se convertirá en rutina. Algo agradable que acompaña bien cuando tratas de relacionarte con la gente, pero que no es ninguna experiencia fabulosa por sí misma. Si quieres experiencias arriesgadas prueba otras cosas, como pensar, por ejemplo. Piensa a quién le interesa que una gran mayoría de jóvenes se empede cada fin de semana hasta acabar anulados.

Así que tu vida se resume así, de lunes a viernes vas a clase o te pasas el día metido en el curro, cuando llegas a casa tu actividad favorita es ver la tele, el viernes por la noche te coges una de las grandes, el sabado te levantas justito para comer algo y quedar con los colegas para pillarte otra, el domingo estás tan mal que eres un vegetal delante del televisor. ¿Y tú cuando piensas por ti mismo?



El pobrecillo con cara de panoli es el borracho, la otra es mi prima.

Hemos vuelto a lo de siempre, pan y circo, fútbol y cerveza.

Y para terminar, otro documento curioso relacionado con el tema y que nos llegó vía correo electrónico. Lo hemos puesto en el cuadro y lleva por título:

Estudio y sintomatología ocasionada por el consumo de cubatas, causas, efectos secundarios y posibles soluciones.

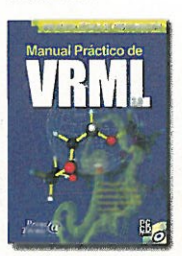




Otra variante del síntoma H, esta vez referida a la visión.

CATÁLOGO DE LIBROS DE PRENSA TÉCNICA

Manual Práctico VRML 2.0



Aprenda a manejar de una manera fácil y eficaz el lenguaje de programación más avanzado para la creación de mundos virtuales. Este manual está fundamentalmente orientado a la creación de imágenes 3D en Internet.

BTD Nº2 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

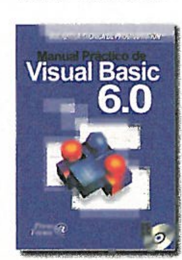
Cómo Trabajar con Windows NT II



Segunda parte del manual sobre Windows NT 4.0, con un contenido destinado a profundizar aún más en las propiedades del mismo. Conozca el verdadero sistema de funcionamiento de redes de este sistema operativo.

BTP Nº13 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Visual Basic 6.0



Un avanzado método de aprendizaje que le permitirá programar para Windows 95/98/NT. Incluye también información para aplicaciones en Internet. Ideal para el ámbito profesional.

BTP Nº12 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Cómo pasar 10 minutos divertidos en el Chat



La comunicación en tiempo real hablada y escrita, la videoconferencia y el IRC dejarán de tener secretos para ti con esta obra dedicada a hacer más divertido Internet cuando chateamos.

BTI Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

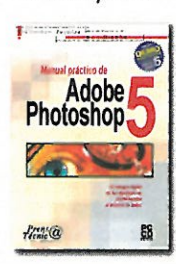
Manual Técnico 3D Studio 4



3D Studio ha sido durante años el programa de diseño más utilizado. Con esta obra el lector aprenderá a dominar la herramienta. Incluye un CD-Rom con modelos, utilidades y texturas para 3D Studio.

BTD Nº3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Photoshop 5.0



De una manera sencilla y didáctica este libro repasa todas las opciones ofrecidas por la última versión del más famoso programa del mundo del diseño y retoque fotográfico, Photoshop 5.

BTD Nº4 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

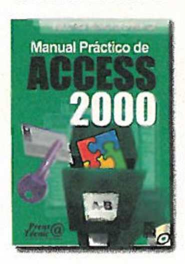
HTML y diseño de páginas web



Si lo que te interesa es poder crear tu propia página web, no te pierdas esta obra que te ayudará a avanzar en tus conocimientos con la ayuda de ejemplos y ejercicios prácticos.

2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Access 2000



Una de las aplicaciones más potentes y completas del paquete de Microsoft Officce. Aprenda a crear y gestionar una base de datos de una manera sencilla y eficaz. Con ejercicios y prácticas.

BTP Nº 3 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Excel 2000



Un manual práctico y con numerosos ejemplos con el que aprenderá a manejar la última versión de la hoja de cálculo más extendida del mundo. Imprescindible para cualquier solución profesional.

BTD Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

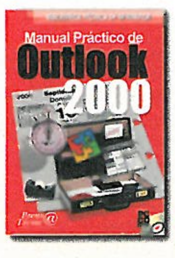
Programación avanzada en DIV



Conozca los últimos avances en programación bajo DIV Games Studio. Con ejemplos, trucos, modos de trabajo y una galería de direcciones web y canales de IRC sobre el mundo DIV.

BTV Nº1 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Manual Práctico Outlook 2000



Con herramientas especiales para su desarrollo en Internet, este manual de Outlook 2000 le enseña a gestionar su información personal y correo electrónico de una forma sencilla y práctica.

BTO Nº5 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Fireworks 2



Aprende a crear gráficos optimizados y con destino al diseño de páginas web dinámicas. Incluye un CD-Rom donde podrá encontrar una demo operativa de los programas más importantes de Macromedia en cuanto al diseño gráfico.

BTD 2.995 ptas.
Incluye CD-ROM.

Sandra Bullock

La chica que te gustaría tener muy, muy cerca

Sandra Annette Bullock nació en Arlington, Virginia un 26 de Julio de 1966 (también se dice que en 1964). Su madre era cantante de ópera y por ello vivió varios años en Nuremberg, Alemania. Mientras estuvo allí Sandra a veces tomó parte en las óperas de su mamá (no hay nada como el enchufe), siendo casi siempre parte del coro infantil. A los diez años, Sandra y su familia regresaron a vivir a Virginia.

En 1982 se graduó de la preparatoria Washington-Lee High School, en donde fue votada como "La chica más indicada para alegrar tu día" (y yo sé cómo). Después de la preparatoria cursó la carrera de arte dramático en la Universidad de East Carolina. Y después decidió mudarse a Nueva York para poder seguir con sus estudios (pues ya podía haber venido a Madrid). Trabajó como camarera hasta que decidió probar suerte en castings para la TV, obteniendo finalmente un papel en el programa "Working Girl". Siendo coprotagonista con Nana Visitor. Sandra vivió momentos muy difíciles en esta serie (a lo mejor no la enfocaban lo suficiente para animar su ego), por lo que se alegró cuando el programa fue cancelado (se alegró de quedarse en el paro, vale).

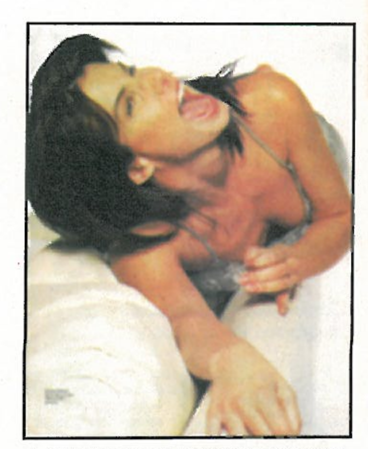
Se mudó a Los Angeles y consiguió un trabajo como actriz secundaria en la versión para TV "The Preppie Murder" junto a William Baldwin. Después de realizar películas de bajo presupuesto, como "Fire in the Amazon" y "Who Do I Gotta Kill", Sandra reemplazó a Lori Petty como la pareja de Silvester Stallone en la película de acción "Demolition Man". A pesar de ser tan mala como todas las que hace el Stallone, fue gracias a esta película que Sandra se dio a notar en Hollywood y con la que empezó a ganar fans. Aunque yo hubiera dicho que ya tenía unos cuantos fans hasta en el instituto.

Después de su notable aparición en esta película, Sandra logró obtener un papel en el debut fílmico de Jon de Bont. Finalmente actuando junto a estrellas como Keanu Reaves y Dennis Hopper, Sandra Bullock saltó a la fama con el éxito de taquilla "Speed". La película recaudó 120 millones de dólares en todo el mundo y de la



Vestida de colegiala Sandra Bullock es aún más provocativa de lo que uno imagina.

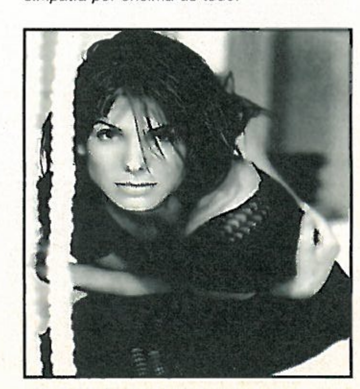
¿Quién sabe lo que se esconderá tras esa apariencia de niña buena?



A saber lo que cabrá en esa peazo bocota que tiene.

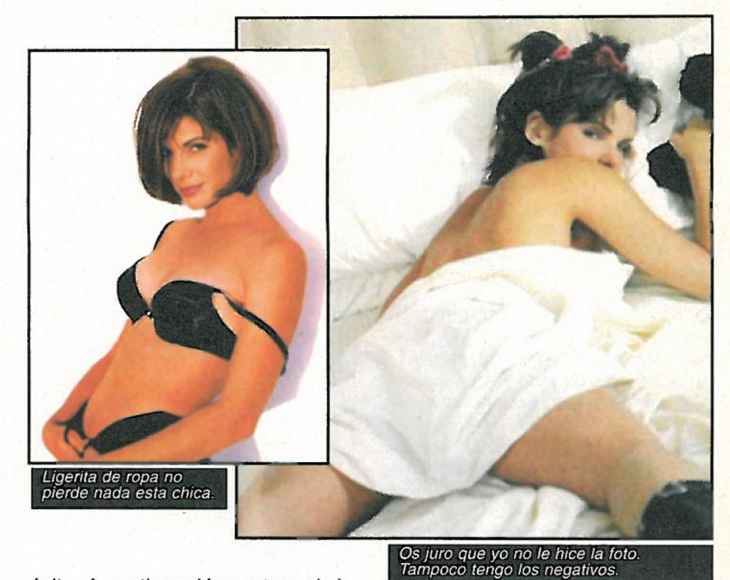


En casi todos sus papeles ha destacado su simpatía por encima de todo.



¿Os he hablado ya de su mirada? ¿Qué voy a deciros que no sepáis?

noche a la mañana se convirtió en una estrella. Sin embargo, Sandra se encontraba en Europa promocionando la película, por lo que se perdió casi todo el alboroto creado en Estados Unidos por ella.
Pero no fue hasta su siguiente película cuando Sandra se consagró como una estrella que brillaba con luz propia. Siendo la actriz principal, cargó sobre sus hombros toda la película hasta convertir a "Mientras dormías" en un hit de taquilla que recaudó 85 millones de dólares. De esta forma Sandra no sólo confirmó sus dotes para la comedia, sino que dejó ver que simplemente con su nombre se podía soportar toda una película. Después de "Mientras dormías" vino "The Net" (La Red), otro éxito que fue llevado por ella sola. Sin embargo, siendo protagonista de "Two by the Sea" no obtuvo muy buena crítica y la película fue un fracaso comercial. De hecho yo ni siquiera recuerdo haberla visto por aquí.
En ese mismo año se estrenó "Tiempo de Matar", adaptación de la novela de John Grisham, en donde a pesar de no llevar el rol principal, dejó ver una excelente actuación. La película fue un éxito. A continuación protagonizó junto a Chris O Donnell "En el Amor y la Guerra", película que recibió malas críticas (no me extraña, tiene el final más absurdo que podáis imaginar), pero de las que se salvó Sandra por estar tan bien en su papel (yo diría simplemente por estar tan bien).
Su última película es "Blanco Perfecto", que ella misma ha producido.
El resto ya lo sabéis, está rodando un par de peliculas más y sigue estando como un quesito.

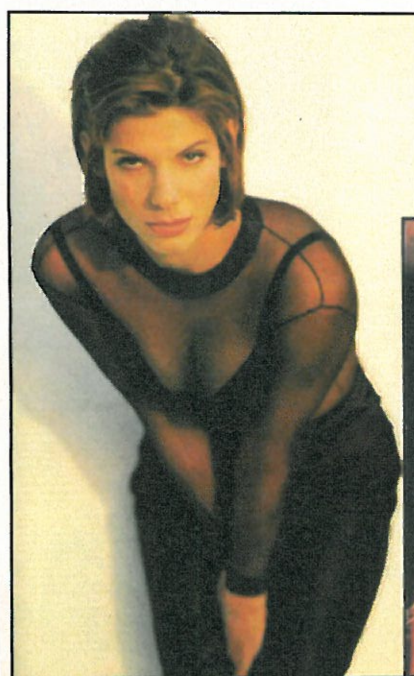


Ligerita de ropa no pierde nada esta chica.

Os juro que yo no le hice la foto. Tampoco tengo los negativos.



¡Oh Cielos! Esta chica es un pecado de los pies a la mirada.



Deja de mirarla el escote y dime qué te parece esa mirada.



Una de las sonrisas más cálidas que se pueden ver en la pantalla.

Ficha tecnica

Nombre	Sandra Bullock
Formato	Femenino
Desarrollador	Sus padres
Distribuidor	Cine
Género	Modosita
Gráficos	★★★★☆
Tecnología	★☆☆☆☆
Jugabilidad	Inalcanzable

Keanu Reeves

¿Qué hace un Hawaiano en Hollywood?

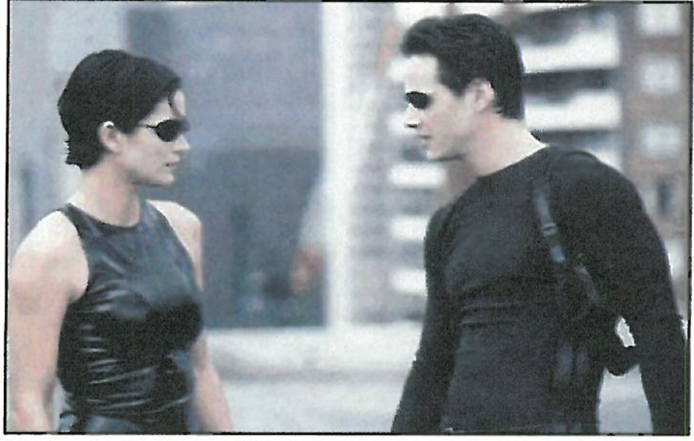
Es moreno (vaya qué lista). Que yo sepa nunca se ha teñido el pelo para hacer un papel y tampoco se ha cambiado el nombre. Ese nombre tan pintoresco, que significa "brisa fresca de las montañas" en hawaiano, es todo suyo. Como también debe ser suyo ese rostro que a fuerza de madurez y con tiempo, consigue que ofrezca algo más a la cámara (el cuerpo por ejemplo).

Ese rostro impasible y esos rasgos tan increíbles son mezcla de un papá mitad hawaiano y mitad chino (que les abandonó cuando Keanu era un adolescente) y una mamá inglesa. Fue buena cosa que el papá les abandonara porque ahora está en la cárcel por posesión de drogas (qué mala influencia para el dulce Keanu). Confiesa que aún tiene miedo a la oscuridad, aunque le llaman "El muro", apodo que surgió de los partidos de hockey que jugaba en el Instituto. No sé si porque era un paquete y acababa estrellándose contra él escurriéndose con los patines o porque no había quien cruzara su barrera (a lo mejor se quedaban hipnotizados con sus ojitos, no te jiba). Entre sus aficiones están jugar al hockey sobre hielo, los bailes de salón y montar en moto (tiene una Norton Combat Commando de 1974 a la que adora a pesar de la tremenda cicatriz en el estómago que le ha dejado un accidente con ella. Será masoca).

Nace un 2 de Septiembre de 1964 en el maltratado Beirut (Líbano).



Carita más dulce no se ha visto por estos lares. Si es que dan ganas de morderla.

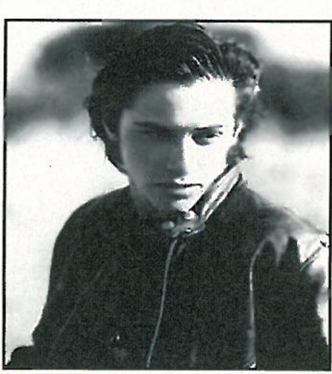


La pécora de al lado fue su pareja en la película que más fama le ha dado, Matrix.

Como chico anuncio quedó muy bien en uno que hizo para Coca-Cola en 1983 y en otro para los Kellogs Cornflakes (mi sobrino también ha hecho anuncios, no es nada del otro mundo). En todas las entrevistas tiene que escuchar la misma pregunta: "¿Eres homosexual?". Está harto de que le cuelguen ese cotilleo y siempre responde lo mismo: NO (¿Y a quién le importa?). Y este sambenito le viene, no sólo porque está de moda acusar a los famosos de cualquier cosa, sino por lo bien que hizo el papel de gay en "Mi Idaho privado" (1991). Es el alucinado novio al que pone los cuernos el mismísimo "Drácula", hace de malo (poniendo cara de malo y con algo de barbita) en un papel de altos vuelos shakesperianos, "Mucho ruido y pocas nueces", alcanza la Iluminación interpretando a Buda, es un policía superlisto en "Speed" y aunque es perfecto, le implantan más memoria en Johnny Mnemonic (en una película malísima que seguro revolvió las tripas al mismísimo William Gibson, autor del guión que luego Hollywood se encargó de masacrar). Aún está por ver el lado oscuro de Keanu, pero seguro que cuando le salgan las dichosas arrugas lo conseguirá. De momento está previsto que filme la continuación de Matrix.



En Matrix hizo el papel de mesias de la raza humana.



Todos los papeles le han quedado bien. Hasta el de homosexual.



También se ha dedicado a la publicidad.

Mi niño ha posado para las revistas mas prestigiosas del mundo.

Hasta mojado esta bueno el tío. Y es que tiene una carita...

Ficha tecnica

Nombre	**Brisa fresca de la montaña**
Formato	**Masculino (con interrogantes)**
Desarrollador	**Madre inglesa**
Distribuidor	**Cine**
Género	**Perita en dulce**
Gráficos	*****
Tecnología	*****
Jugabilidad	**Difícil lo veo**



Con su inseparable moto, a la que quiere mas que a la novia.

Con barbita o sin ella, vestido o al natural, este chico no tiene desperdicio.

Estilo desde luego no le falta. Le pones dos trapitos y listo.

Adolescentes de papel

No podemos negarlo nos gusta el manga, y además de las historias que nos cuentan nos gustan sobre todo sus chicas. ¿Que por qué? Bueno no tenéis más que echarles un vistazo a estas páginas. El mes que viene hablaremos de algo serio, pero por ahora, disfrutar.



Mirada a medio camino entre la sensualidad y la de una patinadora a punto de servirte patatas fritas.





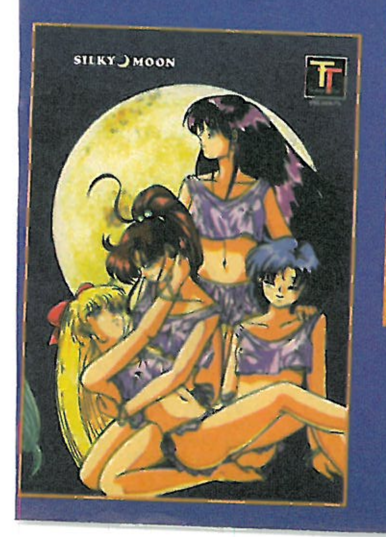


...y cuando se ponen guerreras, a pesar de las curvas, dan miedo de verdad. Mucho.



Pocas veces hemos visto una caída tan estilizada...quién estuviera ahí para recogerla.







The Smashing Pumpkins

Machina/The machines of god

Han vuelto. Y con la caña que todos echamos en falta en su anterior disco (Adore). ¿El responsable? Probablemente Jimmy Chamberlin, el batería que se ha reincorporado a las "Calabazas Estrelladas" tras tres años de destierro. El resultado es un trabajo muy próximo al "Mellon Collie..." (también ha sido producido por Flood y Billy Corgan) aunque, a nuestro parecer, no llega a su altura. Con todo, "Machina" es un disco muy característico de la banda, lleno de melodías nada fáciles, resonancias exóticas o misteriosas, guitarras distorsionadas y unas letras sugerentes... muy propias del característico mundo que Corgan tiene en la cabeza.

Ellos son las "Calabazas Estrelladas..."

Nombre: William Patrick Corgan
Fecha y lugar de nacimiento: 17 de Marzo de 1967 en Elk Grove, Chicago, IL
Residencia: Chicago, IL
Guitarras: Gibson ES 335 (para BWBW), Gibson Hummingbird, Rigole TTO, Fender Stratocaster
Discos favoritos: Beatles - "Rubber Soul", Black Sabbath - "Master of Reality"









Nombre: James Jonas Iha
Fecha y lugar de nacimiento: 26 de Marzo de 1968 en Chicago, IL
Residencia: Chicago, IL
Guitarras: Gibson, Marshall
Discos favoritos: The Beatles - "White Album", Pussy Galore - "Sugar Spit Sharp", My Bloody Valentine - "Isn't Anything"

Nombre: D'arcy Wretsky-Brown
Fecha y lugar de nacimiento: 5 de Enero de 1968 en Michigan.
Residencia: Chicago, IL
Guitarras: Fender P Bass
Discos favoritos: Beatles - "White Album", Jesus and Mary Chain - "Psycho Candy", Nirvana - "Bleach"





Discografía



Gish
(Caroline Records)
Año de lanzamiento: 1991
Canciones:
I Am One
Siva
Rhinoceros
Bury Me
Crush
Suffer
Snail
Tristessa
Window Paine
Daydream



Siamese Dream
(Caroline Records)
Año de lanzamiento: 1993
Canciones:
Cherub Rock
Quiet
Today
Hummer
Rocket
Disarm
Soma
Geek U.S.A.
Mayonaise
Spaceboy
Silverfuck
Sweet Sweet
Luna



Pisces Iscariot
(Caroline Records)
Año de lanzamiento: 1994
Canciones:
Soothe
Frail and Bedazzled
Plume
Whir
Blew Away
Pissant
Hello Kitty Kat
Obscured
Landslide
Starla
Blue
Girl Named Sandoz
La Dolly Vita
Spaced
Earphoria (Compacto promocional)
(Virgin Records America)
Año de lanzamiento: 1994



Mellon Collie and the Infinite Sadness
(Virgin Records America)
Año de lanzamiento: 1995
Canciones:
Dawn to Dusk:
Mellon Collie and the Infinite Sadness
Tonight, Tonight
Jellybelly
Zero
Here is no why
Bullet with Butterfly Wings
To Forgive
An Ode to No One
Love
Cupid De Locke
galapogos
Muzzle
Porcelina of the Vast Oceans
Take me Down

Twilight to Starlight:
Where Boys Fear to Tread
Bodies
Thirty Three
In the Arms of Sleep
1979
Tales of a Scorched Earth
Thru the Eyes of Ruby
Stumbleine
X.Y.U.
We Only Come Out At Night
Beautiful
Lily (my one and only)
By Starlight



Farewell and Goodnight
Adore
(Virgin Records/Hut Recordings)
Año de lanzamiento: 1998
Canciones:
To Sheila
Ava Adore
Perfect
Daphne Descends
Once Upon A Time
Tear
Crestfallen
Appels + Oranjes
Pug
The Tale of Dusty and Pistol
Pete
Annie-Dog
Shame
Behold! The Night Mare
For Martha
Blank Page
17



The Smashing Pumpkins 1991-1998 (Compacto promocional)
(Virgin Records America, Inc)
Año de lanzamiento: January 2000

Total GAMES 2000

PC CD rom **Sólo 2.995 pts.**

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

Sumérgete en "Total Games 2000". Disfruta con estos CDs que contienen dos juegos de estrategia con elementos arcade. La batalla final por controlar la Tierra con "Earth 2140" y la defensa de nuestro planeta en "Roborumble".

EARTH 2140



COMPATIBLE WINDOWS 98

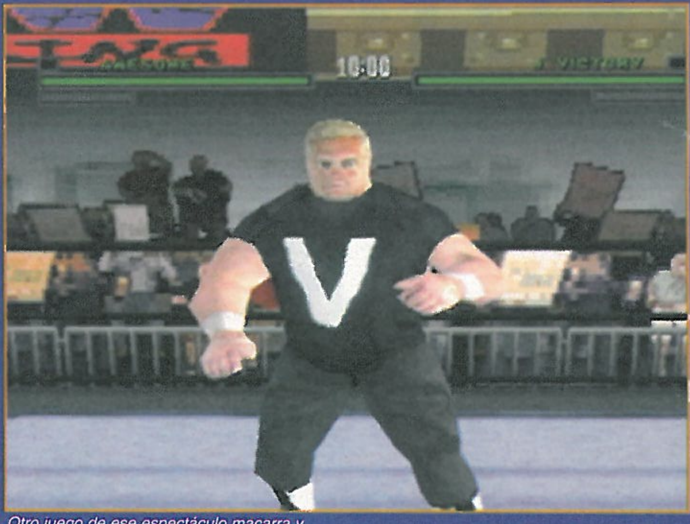
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (spain)
Phone: 91 304 06 22 Fax:91 304 17 97
http://www.ddmultimedia.com



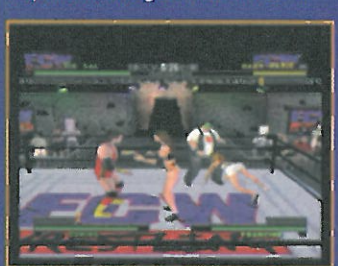
Hardcore ECW Revolution

El rey de los juegos que versan sobre la lucha más hortera.

Entre los juegos de lucha se puede hacer una doble distinción: aquellos que derivan de las máquinas recreativas y esos otros que buscan simular un acontecimiento deportivo. Los primeros se caracterizan por su velocidad de juego, su espectacularidad y su explícito rechazo a cualquier cosa que se asemeje a la realidad; por su parte, los segundos hacen hincapié en una buena base de datos, en plasmar el reglamento del acontecimiento que pretenden trasladar a la pequeña pantalla y por la inclusión de numerosas opciones. ECW pertenece a este último grupo aunque, gracias al "deporte" macarra y yanqui que emula, la espectacularidad es también uno de sus fuertes. Vamos que, nada de reglas, jaleo y tortas. Por otra parte, sí hay algo que (muy a su pesar) lo aleja de los arcades: el ritmo de cada combate. Para los que están familiarizados con la saga Street Figther o Mortal Kombat (como es el caso de quien suscribe estas líneas) ECW es un juego de lucha largo, cuando no un poco lento. Para que os hagáis una idea: cada combate puede llegar a durar la friolera de 8 minutos. Los golpes directos son flojos (cuando no ridículos) y el atractivo de cada lucha se centra casi exclusivamente en las llaves (preciosas). Hay movimiento, qué duda cabe, pero uno puede dejarse la yema de los dedos pulsando el botón en estos enfrentamientos tan largos. Defecto o característica excusable, teniendo en cuenta que se trata de un simulador deportivo, desgraciadamente no



Otro juego de ese espectáculo macarra y yanqui.

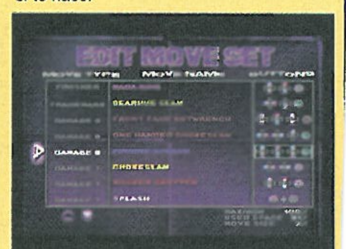

¿Qué hace realmente esa chica a cuatro patas?

Diseña a un luchador

La oportunidad que el programa nos brinda para construir nuestro propio personaje, es digna de consideración. Al contrario que en otros juegos, ECW no se limita a ofrecernos una herramienta para cambiar el aspecto de un luchador, sino que podremos editar desde su carácter hasta sus movimientos especiales (y la combinación de botones para llevar éstos a cabo). En cuanto al físico, de todo: ropa, aspecto, complementos, rasgos especiales, etc. Vamos, que puedes meter dentro a todos tus amigos o a Pamela Anderson, si te hace.



Los detalles gráficos de los luchadores son excelentes...



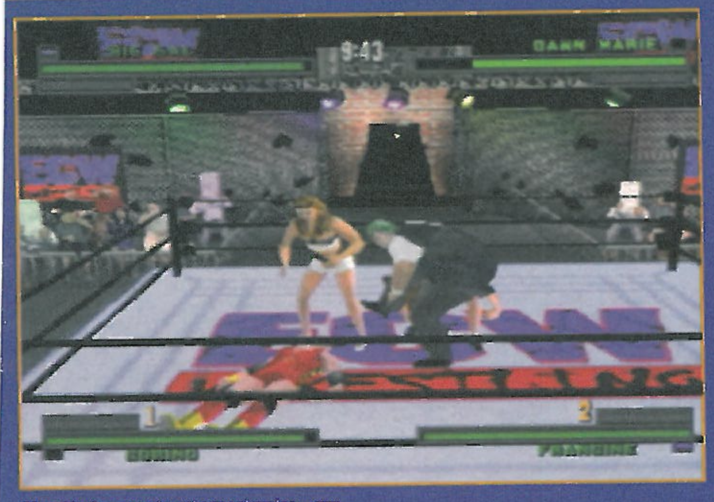
...máxime si tenemos en cuenta cuántos hay y qué diferentes son entre sí.

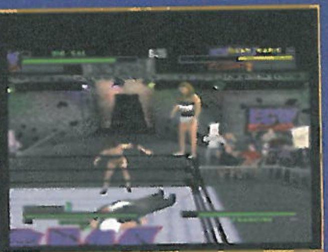


Podemos editar desde su carácter hasta sus movimientos.



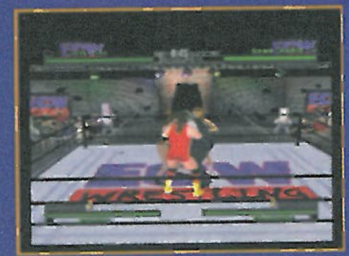
En este tipo de combates uno no se entera de nada... pero diversión no falta.

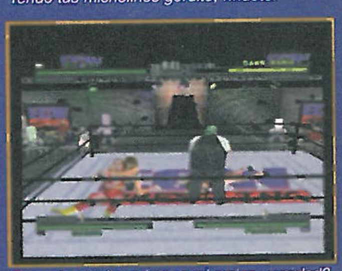

No, ni bailas conmigo ni con mi amiga... gordete ¿Pero qué te has creído?

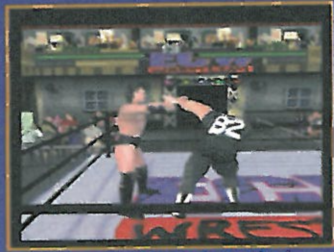

Este es el salto del tigre y lo demás son bobadas.

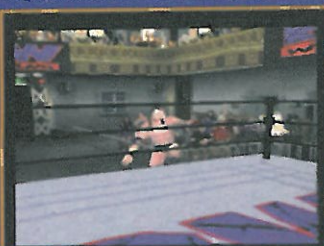

Tendo tus michelines gordito, ríndete.

se puede decir lo mismo de los movimientos de la cámara: sencillamente, a veces no está en el lugar preciso para captar lo mejor del combate.
Fuera del juego en sí, ECW (aunque parezca mentira) es donde gana enteros: las modalidades de juego (más de 20), las posibilidades de configuración, la posibilidad de ver combates y configurar incluso las luces del campo y, sobretodo, el modo para crear a tu propio jugador, consiguen hacer de este título un producto muy longevo, idóneo tanto para partidas en solitario (interesante la modalidad "Carrera") como en grupo (un combate de dos contra dos es una auténtica gozada). Correcto en música, bueno en gráficos (sobretodo los detalles de la cara de cada luchador), suficiente en número de ataques y llaves, estupendo en su base de datos y aún mejor en su número de opciones. ECW es un programa que cualquier aficionado a la lucha libre debería tener en su casa.


Mirar, mirar... tengo un cromo nuevo (los demás: ¿A ver? ¿A ver?)


Te gusto mucho más que mi amiga, ¿verdad?


Oye, perdona, tienes un reloj muy bonito ¿Me lo prestas?


Antes de cada combate, se impone el ritual del paseo hasta el cuadrilátero.


Un momento, un momento, que creo que se me han caido por aquí las lentillas.


Los chicos contra las chicas. Los combates por parejas es de lo mejorcito.

Ficha tecnica

Nombre	ECW
Formato	PSX
Desarrollador	Acclaim
Distribuidor	Acclaim
Género	Lucha/simulador deportivo.
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

Total 8

Army Men Air Attack

Esto es otra cosa, mariposa.

Lo cierto es que la prestigiosa 3DO nos había tocado un poco las narices con el juego Army Men 3D ¡Por amor de dos, qué malo! Sobretodo si tenemos en cuenta los medios que se han puesto sobre el tapete para promocionar ese título y, sobretodo, esa saga que, hasta hora, llamaba la atención más por el carisma que por su calidad (al menos, en formato PlayStation). Pero bueno, todas las buenas familias tienen su ovejita negra y no por ello dejan de ser dignas de consideración. Pues bien, este Air Attack ha venido a quitarnos el regusto a decepción que tuvimos con el anterior título de la serie. No se trata de un programa que cuente con una programación revolucionaria y sus gráficos se han conformado con estar a la altura de la media (acaso poco mas) pero es terriblemente divertido.

Como era de esperar, volvemos a las batallas entre los soldados de plástico verde y los de color ocre, solo que en esta ocasión, los buenos (los verdes, faltaría más) cuentan con apoyo aéreo helicópteros para ser más precisos. Nosotros seremos el que pilote ese chisme que se mueve entre el campo de batalla como pez en el agua, soltando pepinos y recogiendo mercancías. Una de las características mas logradas es el ambiente que se crea en cada misión: no somos nosotros contra todos, sino que allá abajo también están los nuestros haciendo de las suyas, esperando que les echemos una mano entre nubes de



Nada como descargar misiles contra un objetivo grandote.



Un tanque sólo no representa un gran problema.



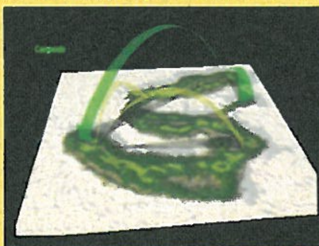
Los periódicos hablarán sobre el éxito de tu misión.



No olvides escoger al copiloto mas adecuado.

La pretensión de una saga

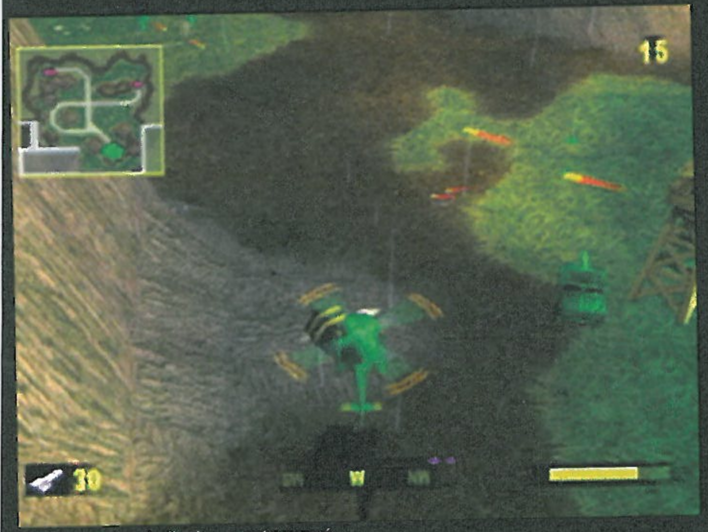
¿Por qué muñecos de plástico y no hombres de verdad? Nosotros no sabríamos dar una respuesta, pero sus programadores sí tienen una (yo creo que se la han inventado a posteriori, pero bueno): por lo visto, la idea es hacer un producto dirigido a un público adulto pero juguetón que tiene cierta nostalgia por sus juguetes de la niñez. Ciertamente, todos hemos jugado con muñequitos de plástico (aunque los más avezados, preferíamos vestirlos con delantal para acercarnos a la chica guapa de turno y darla a entender que seríamos unos maridos perfectos).



Mapa táctico para antes de empezar una misión.



Tu pelotón espera que vengas con provisiones.



No te asustes: la lluvia no estropeará las hélices de tu aparato.



Más prensa con tintes militaristas. Estos titulares son una bomba.

metralla, explosiones vistosas y, no podía faltar, trozos de plástico desperdigados. De verdad, mola eso de acercarse desde el aire y echar un cable a los verdes.

Movimiento fluido del helicóptero con desplazamientos laterales para hacer posible la esquiva. Dos tipos de disparo, armas y vehículos diferentes y, lo que aun es más importante, misiones con historia propia, es decir, bien diferenciadas unas de otras y con ciertas dosis de estrategia... bueno, no tanto: digamos que el conocimiento del terreno es lo suficiente importante como para que no nos limitemos a disparar, sino que también habremos de utilizar el coco para saber en que punto hemos de estar si queremos hacer más daño al enemigo. Con respecto a éste, de todo: soldados, tanques de diferentes tamaños, torretas antiaéreos, etc.

Divertido, fácil, fluido... con gancho, más cuando echamos una partida con un colega. Al respecto, hay dos modalidades: jugar cooperando o echar un combate del tipo “ves hasta la base del otro, coge la bandera, llévala a la tuya y puntúa”. Diferentes vehículos, diferentes copilotos, buen sonido y efectos especiales y la puntillita de humor justa. Lo dicho, ésta vez sí han dado en el clavo.



Una contraseña para después de cada misión superada.

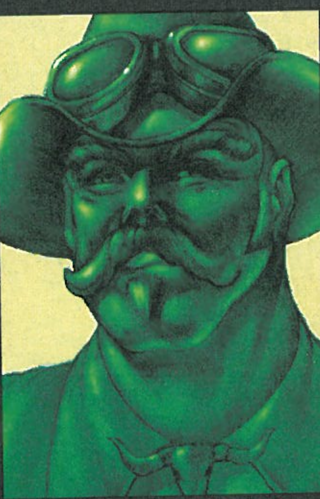


Cuidadín con las abejas que pueblan el jardín.

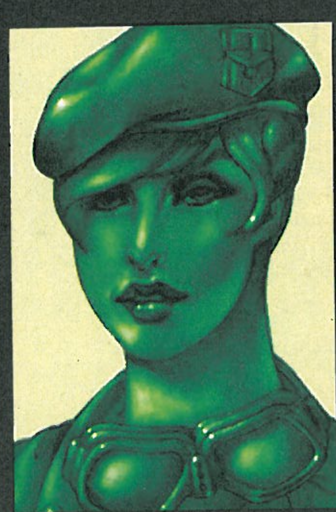
Ficha técnica

Nombre	Army Men Air Attack
Formato	PSX, PC
Desarrollador	3DO
Distribuidor	Virgin
Género	Shooter
Gráficos	★★☆☆☆
Tecnología	★★★☆☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★★

Total 7



Un copiloto que en su niñez fue boy scout.



Ella no fue boy scout (sino una chica mala, muy mala).

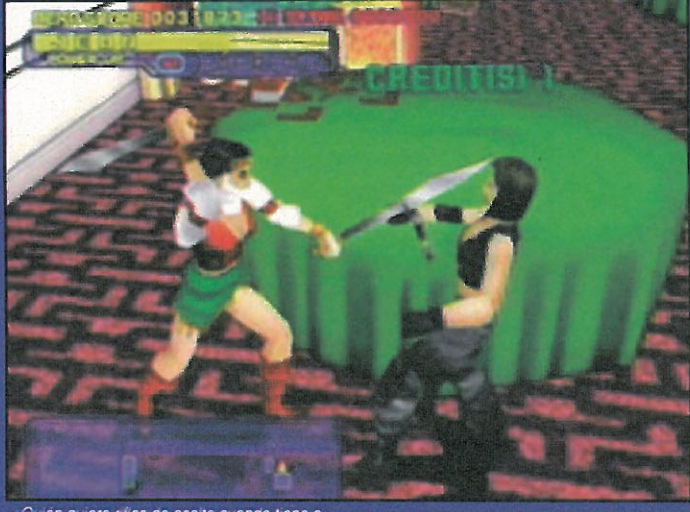
Dynamite Cop

Una corta aventura

Este es el primer beat´em up que aparece para Dreamcast por parte de uno de sus mejores grupos de programadores. Sin embargo, a pesar de su aceptable aspecto general, el juego no termina de convencer. Vamos a verlo poco a poco.

Año Mil novecientos noventa y pico, la hija del presidente de los EE.UU. viaja en un transatlántico. Mala idea. El buque es secuestrado por un grupo de terroristas bien organizados y con las ideas muy claras. Ahora nadie está a salvo en el barco, y menos que nadie la hija del presidente. Como Torrente no estaba disponible, la Casa Blanca envía a un grupo de los cuerpos de elite de la seguridad del estado a recuperar el control del barco, acabar con los piratas y sobre todo, rescatar sana y salva a la hija del presidente.

El argumento me recuerda al de algunas películas, pero en cuestión de videojuegos no me suena que halla sido muy utilizado, de todas formas, es igual, no es más que una excusa para liarse a repartir tortazos por todo el barco. A pesar de todo me parece original y siempre se agradece un argumento, aunque sea para juegos de este tipo, es decir en la línea Double Dragon, en los que básicamente lo que hay que hacer es avanzar por los escenarios peleando contra los enemigos que se nos vayan presentando. Para ello tendremos a nuestra disposición toda suerte de armamento, desde nuestros letales puños, a rifles antitanque (a pesar de que no

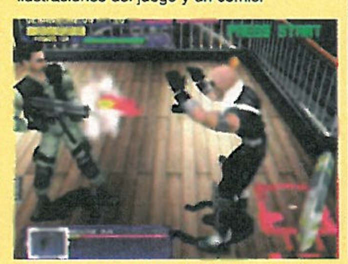


¿Quién quiere rifles de asalto cuando tiene a mano un buen sable?

Modos de juego

Esta es la única forma que tienes de conseguir que el juego te dure poco más de unos días en tu consola.
Existe en forma de bonus un modo versus para 2 jugadores, donde podrás pegarte de mamporros con algún amigo. Esta es la opción más interesante para aprovechar el juego a fondo. También existe un modo survival, que no es otra cosa que luchar sin parar hasta que se te agote la energía. Otra opción es un bonus con el juego Tranquilizer Gun, una recreativa de hace ya muchos años. Y finalmente una gallery con ilustraciones del juego y un cómic.


En el modo versus podremos pelear contra algún amiguete e incluso organizar torneos.



Las armas son una opción interesante a la hora del combate, rápidas y limpias.


El primer paso será introducirse en el barco por una de las diferentes vías de acceso.


Además de las diferentes armas tendremos a nuestra disposición todo el mobiliario.


¡Mira! Los lavabos sirven para más cosas que para lavarse las manos.



Ninjas, gordos sebosos, pulpos gigantes, y otros personajes para hacer amiguitos.

Ficha técnica

Nombre	Dynamite Cop
Formato	Dreamcast
Desarrollador	AM1
Distribuidor	Sega
Género	Beat´em up
Gráficos	★★★★☆
Jugabilidad	★★★☆☆
Tecnología	★★★☆☆
Longevidad	★☆☆☆☆
Total	6

halla un sólo tanque en el barco), o ametralladoras, bazookas, uzis, granadas, etc...

A lo largo del juego nos encontraremos con diferentes jefes de final de fase, que son los que más tiempo nos llevará liquidar. También existen cuts en los niveles donde nuestros reflejos se pondrán a prueba para poder tomar un camino u otro.

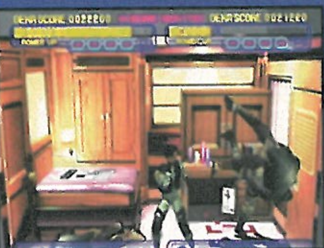
Existen otras novedades que mejoran el juego y lo elevan un poco por encima de los clásicos juegos de este tipo, pero tampoco demasiado. Por ejemplo la inclusión de las 3D. Esto nos proporciona una mayor libertad de movimientos y vistosidad al juego, además de lo que se gana en jugabilidad.

En el apartado gráfico no se le puede reprochar nada. Los escenarios, los personajes, los jefes de final de fase y los movimientos están realizados en alta resolución y el conjunto final de la conversión (porque se trata de la conversión de una recreativa) es muy bueno.

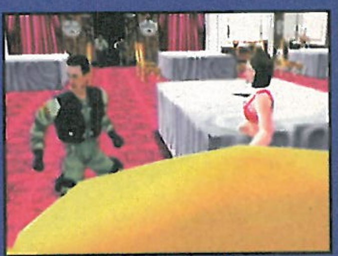
La gran pega de este título es que se hace muy corto. En el nivel normal hemos podido acabarlo en poco más de una hora. Existen diferentes finales y niveles de dificultad, pero a pesar de ello, el juego se hace demasiado corto. Vale que es la conversión de una recreativa, pero al pasar el juego a la consola deberían haberlo hecho más largo para que la inversión que realizamos en el juego no nos dejara tan colgados. Afortunadamente existen diferentes modos de juego que prolongan un poco más la vida del producto, pero no parece suficiente.

Los escenarios nos recordarán en todo momento donde estamos.


¡Toma, toma, toma, toma, toma...! Aff, creo que me he pasado un pelín.


¡Patada voladora y a dormir! Ahora lo metemos en la camita y lo arropamos.


Esta no es la clase de aerobic. Es la clase de los mamporros y las contusiones.


-Oye Mulder ¿no te parece raro?
-Es una conspiración alienígena Scully

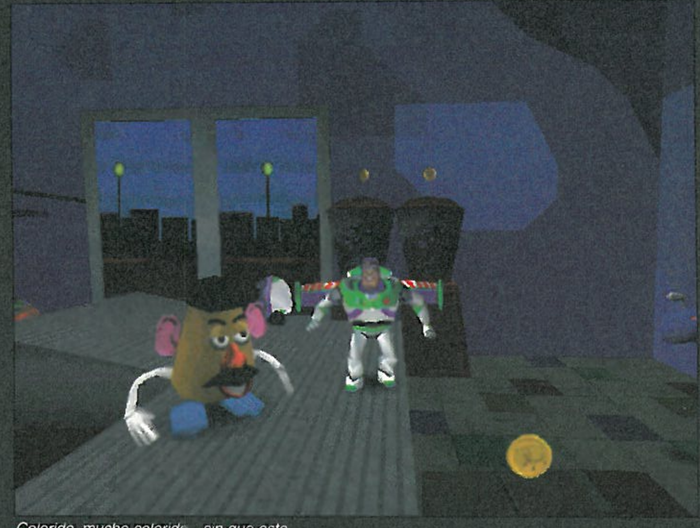


Toy Story 2

Juguetes con vida y diversión asegurada

Tratándose de Disney y de otra adaptación a una de sus películas, estaba más claro que el agua que Toy Story 2 iba a ser un juego de plataformas. Nada original, por lo tanto, a primera vista... pero, como todos sabemos, esto no está necesariamente reñido con la calidad del producto. Por otra parte, mucho nos temíamos que, teniendo en cuenta el nombre y la fama de la película, el juego iba a limitarse a cumplir y asegurar sus ventas a la sombra de la marca Disney. Afortunadamente, nos equivocábamos. Toy Story 2 es un buen juego con una calidad técnica, en ocasiones, excelente. Los gráficos pasarán frente a tus ojos rápidamente, de manera fluida, con una generación de fondos más que aceptable (sobretodo si tenemos en cuenta la amplitud de las estancias por las que nos moveremos). Además, guardan el colorido de la película, la personalidad (a través de gestos y movimientos) de sus personajes y, no podía faltar, están bien adornados con haces de luces y efectos de transparencias.

La música y las secuencias de introducción, directamente importadas de la película, dan al conjunto un aspecto sólido, de título bien trabajado y sin ningún error importante. Todo esto también lo ratifica el diseño de sus niveles: la disposición de plataformas y dificultades se ha hecho de una manera inteligente, evitando que el juego pueda hacerse monótono y exigiendo que el jugador tenga, de vez



Colorido, mucho colorido... sin que esto entorpezca para nada los gráficos.

Como en la película

El juego ha conseguido trasladar toda la estética y la ambientación de la película a la pantalla de nuestra consola. Gracias al diseño de cada personaje y los decorados nos parecerá que estemos jugando con los mismísimos protagonistas de la película.



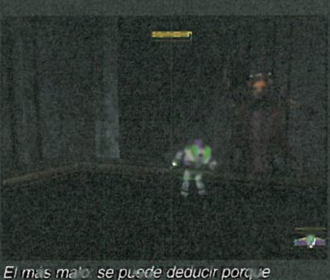
Una araña siempre será una araña desde la Abeja Maya.



El juego sabe cómo adaptarse a los iconos de la película.



Oye, chata... ¿Café? ¿Comida del microondas? ¿O yo con escafandra?



El más malo se puede deducir porque también es el más elegante (a lo Malkovitch).



Cuando uno es una estrella, tiene que firmar autógrafos incluso a los fans más extraños.



El modo francotirador... una pasada (pero mejor utilizarlo desde más lejos).



Uno de esos enemigos de final de fase que puede darnos un buen disgusto...

Ficha técnica

Nombre	Toy Story 2
Formato	PSX, PC
Desarrollador	Disney/Pixar
Distribuidor	EA
Género	Plataformas 3D
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**9**



En ocasiones, nuestros amigos nos propondrán diferentes retos.



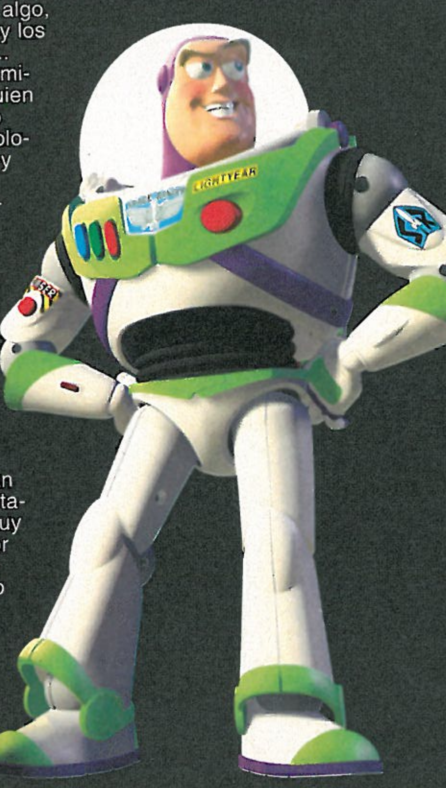
Una situación tan complicada como inventarse un pie de foto para esta imagen...



Perdona tronco, pero me temo que me has confundido con Speedy Gonzalez.

en cuando, que pensar su próximo paso.

Los personajes secundarios hilan el argumento y nos brindan nuevos retos (encontrar algo, echar una carrera, etc.) y los enemigos son bastante... peculiares: algunos se limitan a estar ahí (como quien dice) esperando nuestro disparo, pero otros "revolotean" alrededor nuestro y efectúan ataques casi inteligentes. Si a la rapidez del juego unimos que, en ocasiones, podremos montar sobre algún vehículo (un monopatín) entendemos que poco sitio queda aquí para el bostezo del tipo "llevo diez horas buscando una salida a otra pantalla". La mirada subjetiva, en plan francotirador, es un puntazo que pone al juego muy en la línea del MDK. Por si esto fuera poco, añadiremos que el juego no es lineal, que hay enemigos de final de fase y múltiples subjuegos a lo largo de sus niveles. No se puede pedir más: en su género, es actualmente el rey.



Medal of Honor

Sorprendente, absorbente, inquietante.

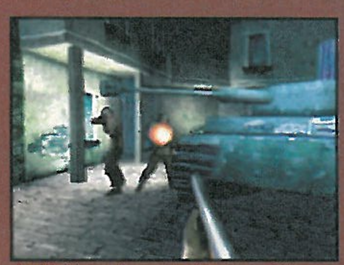
Este juego destaca por la ambientación conseguida por medio de los sonidos (los perros ladrando, los pasos de las patrullas, las órdenes de los oficiales enemigos, etc.) y, sobretodo, por el buen uso de la IA (Inteligencia Artificial) que pone la consola sobre nuestros adversarios: los soldados enemigos te oyen, una vez que les atacas no te olvidan y avanzan en grupo (cubriéndose las espaldas y sacrificándose, si es necesario, por el bien de la patrulla). Esto es lo que realmente hace de este título una experiencia, más que jugable, diríamos que "de inmersión": uno se cree que está ahí. Por supuesto, también ayuda el aspecto de la interfaz, el modo en que recibes órdenes y la música. Otro punto a su favor es la estructuración de las misiones: al principio cortas, luego más largas (nunca demasiado) y siempre con varios objetivos a ser cumplidos antes de poder salir del nivel. Volverlas a jugar, una vez que te hayas terminado el juego, será habitual, sobretodo por el incentivo de conseguir más medallas (de algún lado tendría que salir el nombre del juego) Así, la longevidad del producto se dispara... más aun si añadimos el modo multijugador (aunque sólo es uno contra uno, la consola no manejará enemigos).
En cuanto a la historia: Segunda Guerra Mundial, un escenario lleno de nazis y otra escoria bien



Al loro con lo cabezotas que son: les disparas y siguen sin soltar su dedo del gatillo.



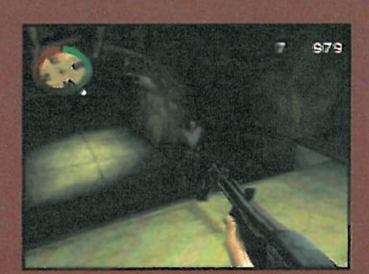
No creemos que, en esta situación, usar una granada sea la opción más inteligente.



La IA del enemigo es tan buena que éstos sabrán aprovechar la cobertura.



Toma boceto... no nos hemos podido resistir a unas imágenes tan sugerentes.



No pierdas el sentido de la orientación, que para algo tienes una brújula tan chula.



Este tipo de cañones (qué tamaño, ni el Lequio) serán nuestros objetivos.

Tira la granada y escóndete en el siguiente recodo (no olvides taparte los oídos).



Me parece que ese nazi no ha sabido saltar a tiempo (si está en el aire es por otro motivo).



Tan de cerca, tan rápido, tan mortal. Este no es su día de suerte.

metida en fortalezas inexpugnables. Días de metralla, desembarcos de película, cigarros y miradas caídas, trincheras en blanco y negro e infiltraciones en las líneas enemigas, que es lo que aquí nos ocupa. Porque el juego, quizá el mejor shoot'em up con perspectiva subjetiva para la Play (vaya esto como adelanto) nos pondrá en el cuerpo de un soldado de elite de la Oficina del Departamento de Estrategia (OSS). Como tal, además de meternos en la boca del lobo para matar soldados enemigos, poner bombas y, causar desbarajustes entre el Tercer Reich, habremos de hacer las veces de espía. Y aquí entra una parte muy interesante del juego: en las misiones con más "tacto de aventura", podremos vestirnos con uniformes enemigos y, más que nuestra puntería, probaremos nuestra capacidad de improvisación en tiempos límites. Por su lado negativo, resaltaremos aquellos defectos habituales teniendo en cuenta la dificultad de llevar este género a la consola: pocos frames por segundo en las animaciones, movimiento poco fluido y gráficos con algún que otro defecto-sorpresa; por ejemplo los malditos "pop ups" que resultan en esos enemigos que aparecen de la nada. Eso sí: ninguna falta grave que haga desmerecer este juego en su conjunto. Sencillamente, recomendable.

Ficha técnica

Nombre	Medal of Honor
Formato	PSX
Desarrollador	Dream Works
Distribuidor	EA
Género	Shoot'em Up 3D
Gráficos	★★★★☆
Tecnología	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

Total 8

Colony Wars 3: Sol Rojo

Prepara tus lasers, es la hora

Nos encontramos ante uno de los mejores simuladores espaciales que se han visto por nuestra consola hasta la fecha. Una épica aventura futurista, que desarrolla un argumento lleno de intriga a través de 50 misiones no lineales. Un total de 8 naves espaciales para pilotar, totalmente modificables en equipamiento. Desde una considerable gama de armas (32) para hacer de nuestra nave una máquina mortal, a 12 añadidos y contramedidas para evitar nuestra muerte inmediata por el fuego enemigo. Todo ello se podrá adquirir a medida que nuestros ingresos aumenten. 88 nuevos modelos de estructuras, naves, artillería, etc... 8 sistemas solares completos para explorar, combatir y desenredar el hilo de la historia. Nuevos personajes y facciones que nos ayudarán, nos traicionarán o simplemente tratarán de aniquilarnos.

El juego nos introduce en un entorno 3D en el que podemos desplazarnos libremente donde queramos o donde el fuego enemigo nos permita. En este entorno, cada una de las misiones nos propondrá ciertos objetivos que podemos llegar a cumplir o no, y dependiendo del resultado de la misión, la historia se desarrollará en uno u otro sentido. Esto se ha logrado gracias a la planificación de la campaña en un árbol dinámico de misiones. De acuerdo al resultado final del escenario, las consecuencias nos introducirán en una de las diferentes ramas de ese árbol, hasta llegar así a uno de los diferentes finales que permite el juego.



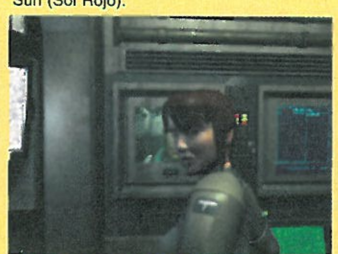
El ataque de gigantescos cruceros de combate será uno de los momentos más difíciles de nuestra aventura.

La Historia

La aventura se desarrolla al mismo tiempo que las furiosas Guerras de la Venganza, que fueron el argumento de la segunda parte, pero esta vez nos encontraremos alejados del lugar donde se desarrollaban estos acontecimientos. La Emperatriz del Imperio Magenta ha sellado una alianza con una poderosa raza alienígena, los Sha´har, que viajan a la tierra en misión diplomática a bordo de una gigantesca nave bautizada como Red Sun (Sol Rojo).



Este tío es el villano. Más malo que un apretón en el metro.



Esta es la buena de la película. Por cierto buenísima.



Dispondremos de 8 naves diferentes, cada una de ellas con características diferentes.



Los combates tendrán lugar tanto en el espacio como en la superficie de los planetas.



Nuestros enemigos serán de lo más variado, desde pesados stomper, a naves gigantes.

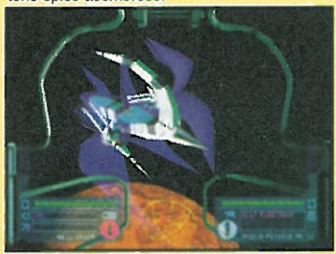
Los combates a ras de suelo tienen la dificultad añadida del terreno.

Los gráficos

Todo el aspecto gráfico del juego destila calidad. Desde el diseño de las naves, estaciones espaciales y diferentes estructuras; hasta las texturas aplicadas, que se han mejorado con respecto a la primera parte. El color siempre está presente y en general es una gozada desplazarse por los diferentes escenarios observando de reojo los gráficos mientras tratamos de esquivar los disparos de nuestros perseguidores.

En todo el juego predomina una cierta atmósfera sombría muy acorde a la amenaza que sospechamos se cierne sobre la Tierra. Pero lejos de restar vistosidad al juego, lo hace aún más impresionante gracias a los efectos de luz que alumbran ominosas estructuras, explosiones que envuelven en llamas a cruceros estelares, lasers surcando el espacio entre tus alas, o misiles que siembran una estela de muerte en su viaje.

Por otra parte las secuencias FMV que se intercalan en la historia desvelando la trama, son de una calidad fabulosa y rezuman un tono épico asombroso.



Texturas, polígonos, efectos de luz... todo tiene una calidad excepcional.



Los efectos de luz en las explosiones y lasers son realmente espectaculares.

Por otra parte los enemigos están dotados de una Inteligencia Artificial notable, lo que en la práctica supone que los duelos entre naves son espectaculares y llenos de emoción. Nuestros enemigos no se limitan a lanzarse en barrena contra nosotros como si fueran kamikazes, sino que cada una de sus naves se bate como si realmente le fuera la vida en ello. Podemos encarar las misiones de diferentes formas, es decir, en plan Rambo, yendo de frente y tratando de achicharrar todo lo que se nos ponga por delante, o en un plan más estratégico.



A veces el tamaño de nuestros enemigos nos dará ganas de echar a correr.

En cualquier caso podremos adoptar una vista en primera o tercera persona, es decir viendo nuestra nave desde una perspectiva trasera, o inmersos en el interior de nuestra cabina de control. Esta última conseguirá hacernos sentir todo el vértigo de los duelos espaciales, como si realmente nos encontráramos en uno de ellos.

Las batallas se localizan tanto en el espacio exterior, como en la superficie de algunos planetas, así como en las inmediaciones de ciertas estaciones orbitales. Y por tanto nuestros enemigos son de lo más variado.



Las estructuras terrestres también serán objetivo de nuestra destrucción.



Ficha técnica

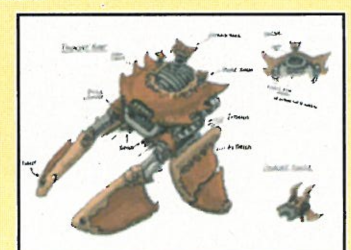
Nombre	Colony wars 3: Sol Rojo
Formato	PlayStation
Desarrollador	Psygnosis
Distribuidor	Sony
Género	Shooter
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

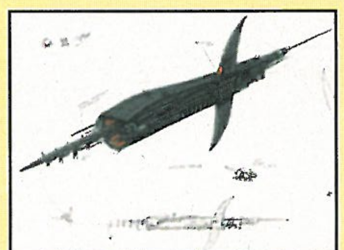
Total 9

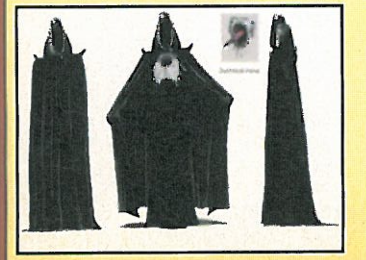
Los bocetos

En el desarrollo de un juego es imprescindible el diseño en el papel de cada objeto y personaje que vaya a aparecer en el juego, para posteriormente trasladar su imagen a la pantalla.

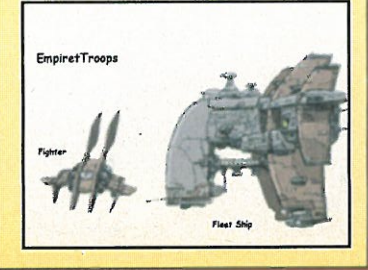












Mario Golf

Coge los palos y pégale a la bola



Nueva faceta de nuestro amigo Mario. El fontanero este sirve para todo.


Todos los personajes que aparecen en el juego se caracterizan por su simpatía.



El juego es bastante realista, pero en ningún momento se resiente su jugabilidad.

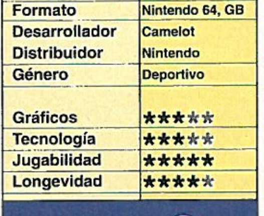

Algunos de los personajes del juego son más pequeños que los palos que manejan.

Nuevo juego del personaje por excelencia, Mario. Pero esta vez, lejos de las plataformas. Aunque a primera vista un juego de golf no sea algo que atraiga demasiado, la verdad es que se trata de un juego muy divertido. Los que no os halláis acercado todavía a un juego de golf ahora tenéis una oportunidad inmejorable con este título. Os aseguro que os sorprenderá gratamente.

Estamos ante un juego de golf con una física bastante realista, pero ello no ha impedido que la jugabilidad sea excepcional, y la curva de aprendizaje bastante breve. Es decir, que cualquiera podrá jugar con él sin complicarse la vida y hacerse con su control en muy poco tiempo.

Los modos de juego son bastante variados y dan para muchas horas de diversión. Sin mencionar los diferentes campos de juego que existen.

Resumiendo para no aburrir, el juego es muy divertido, no os dejéis llevar por la idea de que el golf no os llama la atención, probarlo, seguro que lo disfrutáis.



Ficha tecnica

Nombre	Mario Golf
Formato	Nintendo 64, GB
Desarrollador	Camelot
Distribuidor	Nintendo
Género	Deportivo
Gráficos	★★★☆☆
Tecnología	★★★☆☆
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★☆
Total	9

Los personajes

Al comienzo de la partida tendremos que elegir el personaje con el que queremos competir. Y como no podía ser menos Mario viene acompañado de todos sus amiguetes y enemigos, Plum, Charlie, Peach, Baby Mario, Luigi, Yoshi, Sonny, Wario, Harry, y claro, el propio Mario. Al principio no podremos elegir más que entre 4 de ellos, pero a medida que vayamos avanzando en el juego habrá más personajes a nuestra disposición, e incluso algunos ocultos.



En partidas multijugador podremos elegir de entre 10 personajes diferentes.



Muchos de los personajes de los juegos de Mario están presentes en el juego.

Rollcage Stage II

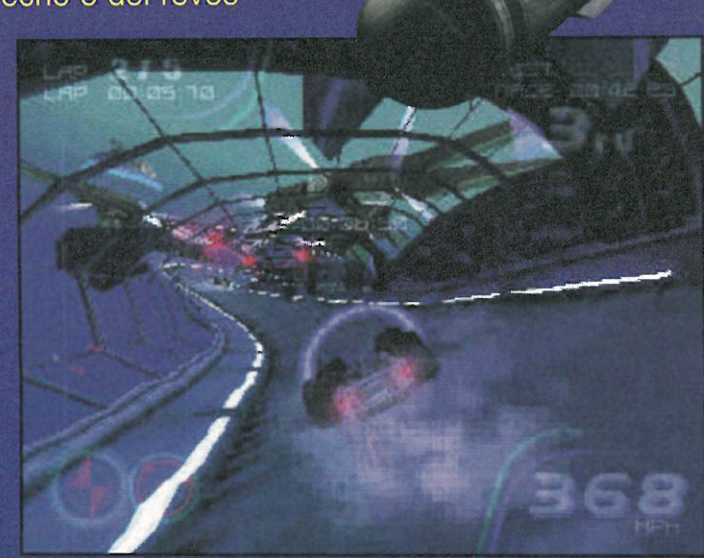
Encima, debajo, del derecho o del revés

Rollcage Stage 2 continua explorando los límites de las carreras de 360° con coches que pueden saltar, girar sobre sí mismos y continuar corriendo boca abajo. El juego tiene 20 nuevos circuitos en 6 nuevos entornos que garantizan las carreras más excitantes nunca vistas. Los jugadores podrán armarse con una gran selección de armas que gradualmente se revelarán en los diferentes niveles. Una vez más, la destrucción estratégica del escenario te brindará la oportunidad de frenar a tus oponentes. Prepárate para surcar con tus demoledores vehículos los más extraños y vertiginosos entornos.

La experiencia ofrecida por el primer Rollcage se mantiene en esta segunda parte. Pero como cualquier secuela esta tiene más cosas que su antecesor. Pero no son sólo añadidos, sino que se han escuchado las sugerencias hechas sobre el primer Rollcage y se ha hecho el juego más divertido y fácil. La finalidad de Rollcage 2 es ofrecer un juego divertido y gratificante. Tanto en una partida rápida en el modo arcade, como si pasamos unas cuantas horas conduciendo, en la liga.

Los gráficos como podéis observar están por encima del primer título, los efectos de luz, la generación de fondos (bien disimulados por la niebla), el colorido de los escenarios, el diseño de los mismos, están perfectamente realizados.

Si algo destaca de esta segunda parte es la variedad de opciones que se han incluido, desde los vehículos que podremos manejar



Una vez más la velocidad será el factor primordial y el más atractivo.



Un sólo jugador

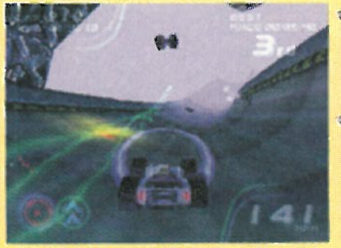
- Liga
  Con sistema de puntuación simple. Hay 5 diferentes.
- Arcade
  Carrera simple contra otros coches.
- Contrareloj
  Sólo contra el tiempo y un holograma que reproducirá los mejores tiempos.
- Entrenamiento
  Hay 10 circuitos especialmente diseñados para el aprendizaje.
- Scramble
  Finalizar el circuito en un tiempo determinado.
- Supervivencia
  La idea es completar todos los circuitos que puedas sin perder.
- Demolición
  La idea aquí es simple, destruir todo lo destruible en el circuito, en el menor tiempo posible.
- Todos los circuitos
  Completar una vuelta a todos los circuitos en un tiempo determinado.



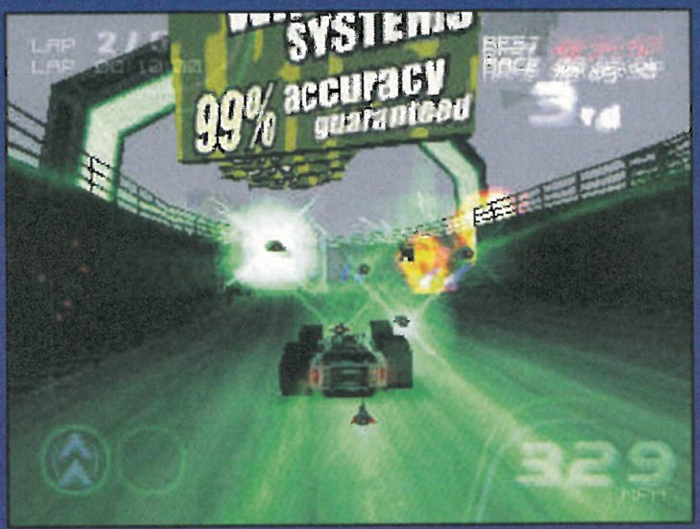
La variedad de los escenarios está acorde a la gran variedad de opciones.



En la parte inferior izquierda están los iconos de las armas.



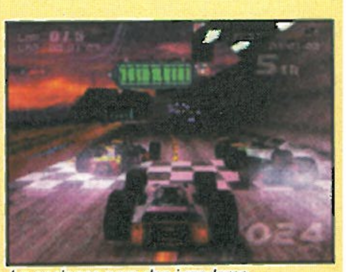
La variedad de competiciones nos impedirá aburrirnos aunque juguemos solos.



Los efectos de luz prestan aún más espectacularidad al juego.

Dos jugadores

- Carrera
  Dos jugadores frente a frente, como en el juego original. Sólo se pueden jugar los circuitos que ya están abiertos.
- Torneo
  Un mini torneo para 2 jugadores. Al mejor de 3, 5, 7 ó 9 carreras en cualquier circuito, o uno al azar de los abiertos.
- Persecución
  Hay 3 escenarios especialmente diseñados para este modo de juego. Simplemente hay que alcanzar y sobrepasar al rival.
- Demolición
  2 jugadores intentando destrozar más que su oponente.
- Modo combate
  Más armas que en el original. Hay 5 circuitos especiales de combate. Se puede limitar el tiempo o los puntos a los que hay que llegar.
- Partido de cascotes
  Dos coches y dos porterías, un cascote como balón y algunas armas para ayudarte a maniobrar.

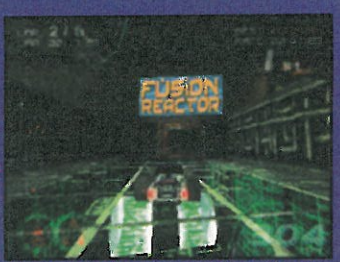

La opciones para dos jugadores alargarán notablemente la vida del juego.



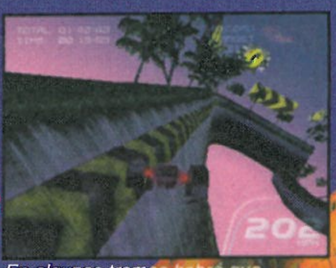
También el techo puede utilizarse para correr.

hasta los diferentes modos de juego que existen.

El original tenía 6 coches que podían correr, ahora hay un total de 20 nuevos vehículos para conducir, cada uno de ellos con diferentes colores a elegir. Los modos de juego por su parte también nos proporcionarán una gran variedad de situaciones para que nos pasemos las horas y los días pegados a la consola.



Suelos y techos trasparentes son una constante que remarcan su calidad.


En algunos tramos habrá que ser especialmente habilidoso.


Algunos circuitos están construidos a verdadera mala leche.



Ficha tecnica

Nombre	Rollcage Stage II
Formato	PlayStation
Desarrollador	Psygnosis
Distribuidor	Sony
Género	Carreras/ Arcade
Gráficos	★★★★★
Sonido	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★



Total 8

Donkey Kong 64

Toda una familia de monos

El juego ha conseguido una gran variedad gracias a cinco personajes diferentes (Donkey y Diddy Kong, Tiny, Chunky, y Lanky). Las distintas características de cada uno de ellos han sido introducidas hábilmente en el diseño de este título mejorando de este modo la jugabilidad. De hecho si te quedas como un testarudo sólo con un personaje, no habrá manera de que alcances el siguiente nivel. En cuanto uno conoce un poco al intratable *Donkey Kong* se da cuenta de lo difícil que es atraparlo. Con Tinny, que puede volar, lo tendréis más fácil pero primero tendréis que encontrarla. Rare ha dado mucha importancia a estos aspectos. Tendréis que pasar con cuidado cada uno de los niveles y no quedaros colgados en ninguno de ellos. Respecto a los niveles Rare se ha esforzado mucho en el diseño: os colgaréis con Donkey Kong de las lianas, viajaréis con Chunky por oscuros pozos de minas, volaréis con Diddy y su *Jetpack*. Chunky, con sus larguísimos brazos, puede por su parte ocuparse perfectamente de asuntos que para otros quedan completamente fuera del alcance – por ejemplo, llaves que son imprescindibles para abrir puertas. Juntando las de los cinco monos, podemos jugar en 109 aventuras especiales que podréis conseguir en este juego. Para ello, podéis incluso haceros con diversas armas y proyectiles (como piñas-proyectiles o pistolas de cacahuetes) y con ellos cazar a los Kremlings de la pantalla. Como ya se ve en los nombres de las armas, se trata de conseguir que todo sea diversión y risas.



No hay elefantes rosas, pero sí podremos encontrar unos personajes casi iguales.



¡Toma pescozón! Para que la próxima vez no te metas donde no te llaman.



Extrañas máquinas con innombrables propósitos decorarán las pantallas del juego .



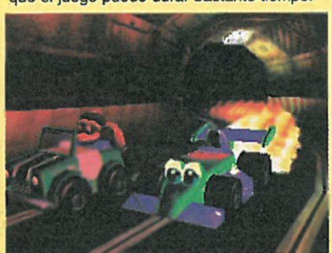
No os lo decia yo. Otro simpático rodillo dispuesto a convertirnos en puré de mono.

Los mini juegos

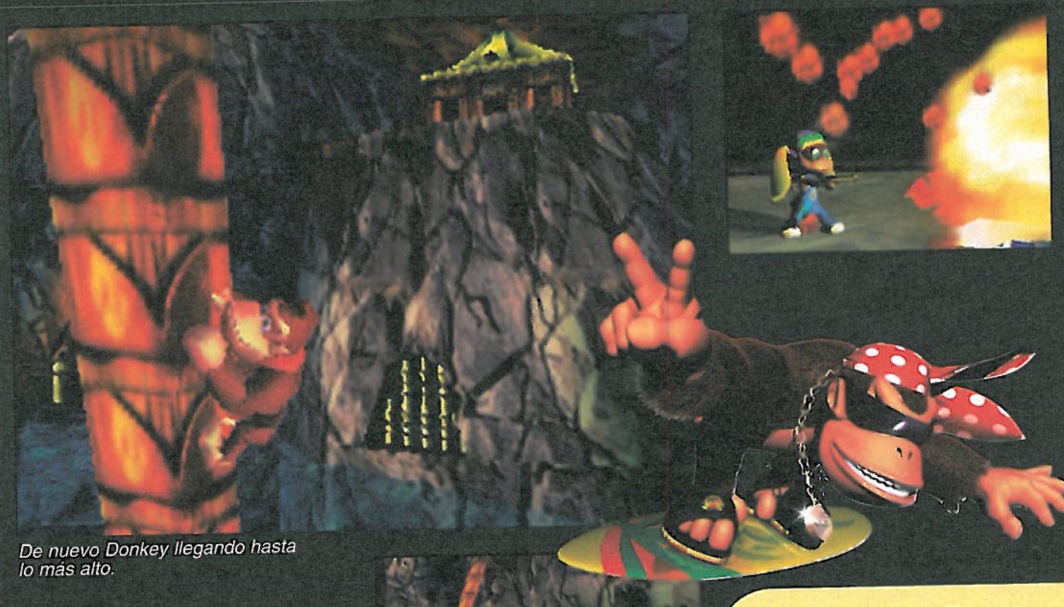
El juego normal es ya lo suficientemente variado pero Rare quería más y ha instalado 40 minijuegos en *Donkey Kong 64*. En ellos, uno puede hacer de tirador y tirar en una especie de barraca de tiro sobre los Kremlings, nadar rápidamente en el agua, correr por tierra, volar en el aire, etc. Es especialmente espectacular el viaje en vagoneta que impresiona por sus efectos especiales y por su ritmo. En él deben juntarse 70 monedas. Cada vez que se pierda contra un enemigo o que no se supere un obstáculo, te quitarán tres monedas, por lo que el juego puede durar bastante tiempo.



Donkey Jones en su intrépida aventura a bordo de una vagoneta.



Las peculiares carreras de coches nos devolverán a la infancia.



De nuevo Donkey llegando hasta lo más alto.

En cuanto al aspecto gráfico, estamos convencidos que no decepcionará a nadie. Basten estas fotos para que opinéis vosotros mismos. Las animaciones de todos los personajes están logradas de manera absolutamente genial. Sobre todo cuando Chunky se pasea alguna vez entre sus rivales, no se pueden reprimir las risas. Uno se siente como metido en una película de dibujos animados. Tenemos una gran vista panorámica, a veces interminable y tomas altas de la cámara que se mantienen siempre constantes. También el humo de colores, las fulminantes explosiones y el agua, tremendamente realista y animada, ponen su granito de arena en este estupendo trabajo gráfico. Respecto al diseño del juego, tuvimos inicialmente dudas sobre si resultaría bien el efecto de las tres dimensiones sin que se destrozara el encanto clásico de la serie. Pero como ocurrió con Super Mario, el resultado de esta obra es excelente. Aquel que ya haya jugado a alguno de los títulos del Donkey Kong Country en la SNES se sentirá inmediatamente como en casa porque se ha mantenido, refinado y mejorado también aquí el estilo típico del producto, transportándolo a una nueva dimensión. Como la nueva forma de creación permite una estructura de niveles más libre, las pretensiones se han elevado mucho.



Mira que bonita piedra. ¡Chouufff! Huy, pobrecito bichito azul.



Balancearse por las lianas es una de las partes más divertidas del juego.

Ficha técnica

Nombre	Donkey Kong 64
Formato	N64
Desarrollador	Rare
Distribuidor	Nintendo
Género	Plataformas 3D
Gráficos	*****
Tecnología	*****
Jugabilidad	*****
Longevidad	*****

Total 9

Enemigos inteligentes

Junto a los enemigos pequeños y relativamente fáciles, también estaréis expuestos a enemigos intermedios y grandes deseosos de machacaros. Para poder vencerlos, deberéis recordar sus movimientos con pelos y señales para cazarlos en el momento adecuado. A todos esos puntos hay que añadir todavía pequeños acertijos y estupendas habitaciones bonus escondidas, con lo que el resultado es un juego muy completo y que nos llevará muchas horas terminar.



Este es el cocodrilo abusón. Le caen especialmente mal los monos con coleta.



Este es el pirata barrigón que no se la ve cuando se ducha.



Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por fax: 91 304.17.97 o llamando al teléfono 91 304.06.22 de 9:00 a 19:00 h.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ANUAL A POCKET GAMES

Deseo suscribirme a la revista **POCKET GAMES,** acogiéndome a la siguiente modalidad:

☐ Modalidad regalo:

Suscripción: 1 año (12 números +1 regalo) por sólo 4.740 pts. *regalo: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

☒ Modalidad descuento:

Suscripción: 1 año (12 números) por ~~4.740 pts.~~ 4.030 pts. (15% de descuento)

Desde el número ☒ ☐ Correo certificado: 750 pts. adicionales.

Nombre y apellidos JAVIER ARGOTE CAÑIZARES
Domicilio C/ JORGE JUAN 96 5º INT. 9
Población MADRID
C.P. 28009 Provincia MADRID
Telf. 609972306 Profesión ESTUDIANTE
DNI/NIF:

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº ________________ más gastos de envío
Fecha de caducidad de la tarjeta
Nombre del titular, si es distinto

☒ Domiciliación bancaria.
Población
Ruego a Vd. que se sirva cargar en mi:

☐ cuenta corriente
☐ libreta de ahorro número

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

el recibo que será presentado por PRENSA TÉCNICA S.L. como de mi suscripción a la revista *Pocket Games* más gastos de envío.

☒ Contrarreembolso del importe más gastos de envío.

FIRMA:

☐ Cheque a nombre de PRENSA TÉCNICA, que adjunto más 750 pts. de gastos de envío.

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo) más 750 pts. de gastos de envío.



C/ Alfonso Gómez, nº 42 Nave 1-1-2. 28037 Madrid. Tfno: 91 304 06 22. Fax: 91 304 17 97
e-mail: *pocketgames@prensatecnica.com* http://*www.prensatecnica.com*

Slave Zero

Treinta metros de chatarra asesina

En el futuro las megacorporaciones habrán sustituido a los estados, cuando la Primera Dinastía del segundo milenio llegue a su decadencia, el maligno SovKhan con su ejército de esclavos biomecánicos iniciará una guerra para hacerse con el control de los conglomerados asiáticos. A partir de entonces nada, salvo los Guerreros de la Hermandad Espiritual, podrá detenerlo.

Pues este es el comienzo, a partir de aquí tendremos que ponernos a los mandos de uno de esos gigantes biomecánicos activados por neutronium y que resulta ser toda una bestia de guerra. Con estas premisas nos encontramos ante un nuevo shooter futurista en el que va a primar por encima de ninguna otra cosa el dispara, dispara, dispara. Los Guardianes son los componentes de la guerrilla urbana que ha conseguido robar uno de estos guerreros biomecánicos y controlarlo. Con él tendremos que enfrentarnos a las huestes del todopoderoso SovKhan y echar abajo sus planes de dominación del mundo. Y el campo de batalla no será otro que una de las megaciudades que pueblan el planeta, Megacity S1-9, porque en este idílico futuro el campo no se ve por ninguna parte, y lo más cercano a la naturaleza son los anuncios de refrescos de naranja.

Como novedad existe la posibilidad de manejar al bicho en primera o tercera persona, y ello no dependerá más que de nuestro gusto particular, puesto que las 2



La sensación de estar inmersos en una enorme ciudad es constante.

Slave Zero: El personaje

Nuestro gigante tiene unos 30 metros de altura y ha sido creado por los ingenieros de SovKhan a partir de embriones cibernéticos activados por neutronium. Está equipado con un cañón principal y misiles de impacto, además es capaz de desatar un impulso electromagnético que deje fuera de combate a todo lo que se halle en un radio de unos pocos metros. Por si esto fuera poco tiene la capacidad de mejorar su armamento a medida que encuentre lo necesario en su recorrido por la ciudad.

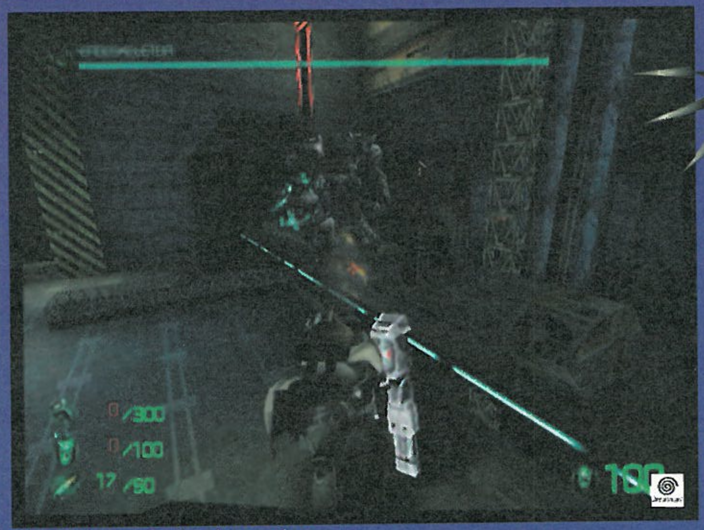

Nuestro pequeño va a causar sensación en la ciudad.


Tendremos a nuestra disposición una gran cantidad de armamento.


Si conseguís una posición elevada aprovecharla para acabar con los enemigos.


La variedad de enemigos será una constante, aunque todos ellos se parezcan.


Los canales son muy divertidos, especialmente cuando los vehículos caen en ellos.



Además de las hordas de enemigos también habrá jefes finales.


Algunos de los jefes de final de fase tienen un aspecto realmente temible.

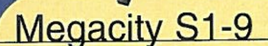

Hay que tener cuidado con la emboscadas, estos cerdos no saben de honor.


No es un ángel, es un capullo dispuesto a freírnos.

vistas son igualmente funcionales, sin que se resienta su control en ningún momento. Particularmente la vista en tercera persona me parece más espectacular, pero la perspectiva subjetiva da una mayor sensación de velocidad y emoción.

En cuanto a la jugabilidad, nada que reprochar, los combates son frecuentes, y contra numerosos oponentes a la vez, desde la infantería, hasta los slaves enemigos, pasando por tanques y helicópteros, todos tienen una IA aceptable y siguen diferentes comportamientos. El manejo es sencillo. La variedad de armas está asegurada desde el principio. La única pega es, que nos ha parecido un poco fácil. Sin embargo el juego no deja de ser entretenido por ello, simplemente avanzamos más rápido.

De todas formas el juego es espectacular en sí. Y estoy seguro de que puede hacer flipar a mucha gente. El entorno de los escenarios es muy atractivo y poco corriente hasta ahora en los juegos, una bocanada de aire fresco al fin y al cabo.



Megacity S1-9

Los gráficos son realmente buenos, en todo momento tendremos la sensación de estar en una verdadera ciudad, megaciudad, rodeados de edificios gigantescos y... variados. Estructuras titánicas que dejarán pequeño a nuestro gigante biomecánico, autopistas repletas de circulación, canales subterraneos que canalizan ríos enteros, vías de metro y alcantarillas, viandantes que aplastaremos sin siquiera darnos cuenta, y todo ello en un ambiente nocturno totalmente iluminado por el neón de los anuncios y el brillo de los edificios. Además es una ciudad "totalmente" interactiva, los vehículos se estrellan contra nuestros enormes pies metálicos o tratan de esquivarnos y caen entre los fosos, la infantería acaba espachurrada, los edificios se derrumban, etc... En definitiva que se ha conseguido hacernos sentir en el interior de una gran urbe, y eso tiene mérito.


El eterno aspecto nocturno de la gran urbe del futuro.

Ficha técnica

Nombre	**Slave Zero**
Formato	**Dreamcast**
Desarrollador	**Accolade**
Distribuidor	**Infogrames**
Género	**Shooter**
Gráficos	★★★★☆
Tecnología	★★★☆☆
Jugabilidad	★★★☆☆
Longevidad	★★★☆☆

Total 8

Medievil 2

De esqueletos, magia y momias con buenas curvas

Esta secuela destaca por la forma en la que nos va presentando la historia y a sus múltiples personaje. Es uno de esos programas que, en cuanto nos descuidamos, toma el control del protagonista y nos muestra una escena hecha con el propio engine del programa. El argumento se hila muy bien por lo que nos dicen los estrambóticos personajes que conoceremos, por los letreros que leeremos o gracias a las secuencias FMV. También es un título que gustará por llevar de manera bastante digna un combinado de géneros: aventura, plataformas y ¿juego de lucha? Eso sí, a pesar de que haya un público que considere atractivo el hecho de que combine varios géneros, otros opinarán que es como tener una gran variedad de elementos con escasa calidad: no es tan rápido y fluido como un juego de plataformas, su aspecto de aventura se reduce a encontrar un par de objetos y a escuchar el rollo que tienen que decirnos algunos personajes y, en cuanto a su aspecto de juego de lucha, diremos que los combates (a pesar de las diferentes armas y los dos tipos de golpe) son, más que nada, un añadido estético: golpea y retírate, eso es todo... a pesar de los efectos.

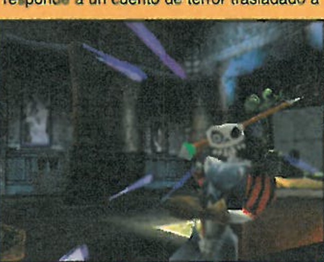
Pero todo lo anterior es bastante cuestionable, lo que no lo es tanto es que la cámara marea, es decir, a veces perderemos la perspectiva de nuestro velocísimo personaje, a pesar de que podamos cambiar el punto de vista con los botones.



No, no está guiñando el ojo. Lo que pasa es que es así de feo, el pobre...

Técnica al servicio de la historia

Desde luego, *Medievil 2* no pasará a la historia por la espectacularidad o nivel de detalle de sus gráficos, pero nunca tuvo esa meta: lo que aquí se ha buscado es la adecuación de unos gráficos sencillos y efectivos con un argumento que se inclina al humor. Y esto, efectivamente, lo consigue gracias a la caracterización de los personajes (ya sea por su aspecto o por sus movimientos) y la estética del escenario, que responde a un cuento de terror trasladado a los dibujos animados. La fluidez de los movimientos, las diferentes clases de enemigos y objetos consiguen que la historia nos interese, incentivo que se complementa con unas estupendas secuencias FMV. Pocas mejoras tecnológicas, acaso ninguna, desde su predecesor: es el mismo plato pero con más guarnición. Ninguna falta grave y destacamos del conjunto la rapidez de los movimientos y la adecuada generación de fondos.



El efecto de las luces ha sabido combinarse con la sencillez de las texturas.



En esta historia comprobaremos que Dan sabe también repartir sin usar la espada.



He aquí un ejemplo de lo que ocurre cuando una espada toma Viagra.



Con enemigos cómo éste en el cuadrilátero ¿dónde está el Potro de Vallecas?



Te juro que mi intención era solo cortarte un poco el flequillo.



Dan es tan viejo como para empezar su aventura en el Museo de Londres.

En cuanto a la historia, sin desperdicio: Londres, época victoriana. El orgullo del imperio británico y cenit de la joven sociedad industrial acaba de caer bajo los efectos de un poderoso hechizo. Las calles por donde antes paseaban hermosas damas bajo exageradas sombrillas, ahora están llenas de diablos, zombies y toda clase de bichos con armaduras medievales, incluso las máquinas parecen haber salido directamente del yunque de Satanás. El responsable de que la ciudad se haya convertido en una estampa de terror gótico es Sir Lord Palethorne, un famoso ocultista y además miembro de la crema y nata de la alta sociedad (así, como Rappel pero con peores pulgas). Pero el villano de turno ha olvidado un pequeño detalle que tendría que haber tenido muy en cuenta antes de liberar el hechizo: no sabe controlar esa magia. El problema está en que el libro del que obtuvo tan inmenso poder (que antes fue del mismísimo Zork) no está completo. Así que emprende la búsqueda de las hojas que le faltan. Su rival en esta carrera será el gran Sir Daniel Fortesque (Dan, para los amigos) que también se ha visto afectado por el hechizo y ha resucitado en un rincón del Gran Museo de Londres. De nuevo el héroe tendrá que hacer acopio de armas y escudos y demostrar el gran valor que cabe en un puñado de huesos mal puestos.



Pose para la posteridad: actitud de guardia, su mejor lado y la aventura al fondo.



Esa especie de calabaza con cuerpo arbóreo es otro enemigo (buena dentadura).



He aquí a Dan haciendo de guía turístico de Londres.

Ficha técnica

Nombre	Medievil 2
Formato	PSX
Desarrollador	Sony
Distribuidor	Sony
Género	Aventura/ Plataformas
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★
Total	**7**

Armorines

Fumigadores con armaduras de acero reluciente

Este juego completa la trilogía de los grandes arcades en primera persona para PlayStation (junto con Quake II y Medal of Honor). Afortunadamente, no se puede hablar de tres clones que interpretan, cada uno a su rollo, un género que ha vuelto a ponerse de moda en la consola de Sony, puesto que cada uno de ellos tiene una serie de características que los hacen brillar con luz propia. Así, mientras Medal of Honor centra su atractivo en el ambiente o la IA del enemigo y Quake II en la cobertura que le brinda el nombre y un experimentado equipo de programación, Armorines viene cargado con unos enemigos tan chulos como "poligonados", amén de una mecánica de juego frenética desarrollada (y he aquí el "hecho diferencial) sobre escenarios al aire libre. Esto (hay que tener en cuenta las limitaciones de la Play) conlleva una generación de fondos algo regular pero que no termina por desmerecer el conjunto.



Al contrario que el Alien de toda la vida, estas tarántulas no necesitan esconderse.

Armas para todos los gustos, un radar para no estar desprevenido ante el ataque de los arácnidos y el agobio de sentirse rodeado (a medio camino entre "Alien" y "Starship Troopers"). A esto, que por sí ya podría considerarse el argumento del juego, hay que añadir unas texturas, sobre decorado y personajes, como hacía tiempo que no veíamos en la Play... eso sí, los receptores de tal calidad gráfica son, en primerísimo lugar, los bichos, que son los verdaderos protagonistas de esta historia. Y es que, llegan a asustar. Permite partidas entre dos jugadores... y en *arenas*, esto es, espa-



En ningún momento los indicadores entorpecerán la belleza de las pantallas.



El nivel de detalle alcanzado en los enemigos es notoriamente espectacular.



Es impresionante cómo se las han apañado para mover tantos polígonos.



Si ya están tan cerca, grita eso de "Santiago y cierra España". Luego, limítate a correr.



Cuidadín con vaciar todo el cargador sobre sólo una de las dos.



A pesar de todas estas capturas, el juego presentará entornos muy diferenciados...



Más reconfortante que la paga extra: ver cómo estira las peludas patas y muere.



En ocasiones formaremos parte de un pelotón de soldados (no dispares al de alante)

cios abiertos para que, misil aquí y ráfaga allá, dos amigos disfruten pegándose tiros. Claro que, también se puede usar eso de dividir la pantalla para que los susodichos amigos cooperen entre sí exterminando a tan asquerosos engendros. Y hablando de especies asquerosas, en *Armorines* hay un total de 28, todos dotados de una inteligencia artificial que obligará a los jugadores a adoptar diferentes tácticas contra ellos. En cuanto a los escenarios, son tan dispares como un desierto, el espacio exterior, un planeta volcánico, bosques fluviales y demás lugares que tan bien encajan en la ciencia ficción tipo *Opera Space*... pero con muchas dosis de terror. Para abrirnos paso en un total de 20 misiones, contamos con todo un arsenal que puede ser obtenido incluso a partir de los insectos muertos. Además, estas armas pueden ser cargadas en diferente intensidad... para que nos emocionemos cuando está en nivel MAX y, según disparamos desperdiciando munición a tutiplén, pongamos el volumen del televisor a tope y hagamos partícipe de tal masacre a todos nuestros buenos vecinos.

Otro punto a favor de este juego es el sistema de control que hace hincapié en la ubicación del punto de mira (que moveremos con el mando analógico o la cruz de dirección) mientras que los pasos del héroe quedan relegados a botones secundarios. Toda





Unas ráfagas más y podremos llegar hasta el transporte que nos espera detrás de la colina.

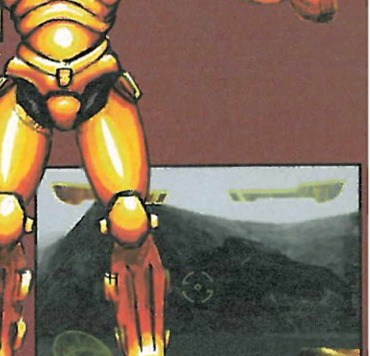
¡ Dios mío! Qué feas son las arañas.

No esta de más sentirse apoyado por la artillería pesada.

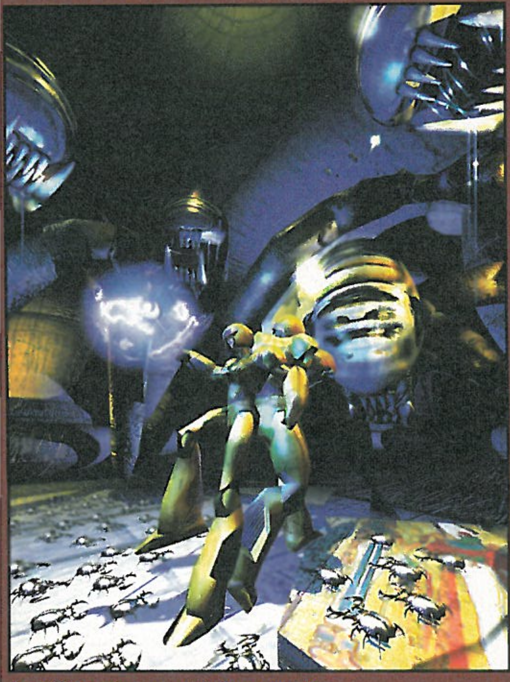
Ficha técnica

Nombre	Armorines
Formato	N64, PSX
Desarrollador	Acclaim
Distribuidor	Acclaim
Género	Shooter
Gráficos	★★★★☆
Tecnología	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆
Total	**8**

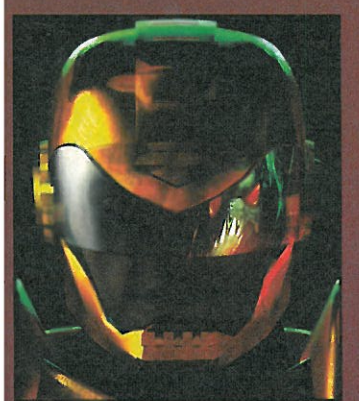




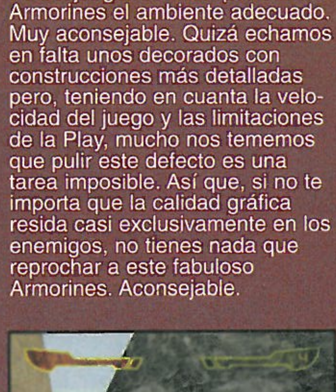
La nave (como el autobús del colegio) gusta de marcharse sin nosotros abordo.


La estética es tan poco original como convincente: Alien más StarShip Troopers.


Los bocetos que han inspirado los gráficos del juego son dignos de admiración.


Será para confundir al enemigo pero, con este casco, tendremos aspecto de... ¿hormiga?

una muestra de que, lo que aquí importa es saber meter bien la bala por entre el exoesqueleto del enemigo. Las secuencias desarrolladas con el propio engine del juego terminan por dar a Armorines el ambiente adecuado. Muy aconsejable. Quizá echamos en falta unos decorados con construcciones más detalladas pero, teniendo en cuanta la velocidad del juego y las limitaciones de la Play, mucho nos tememos que pulir este defecto es una tarea imposible. Así que, si no te importa que la calidad gráfica resida casi exclusivamente en los enemigos, no tienes nada que reprochar a este fabuloso Armorines. Aconsejable.

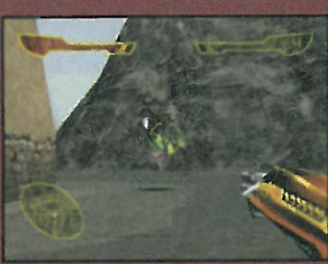


Qué más decir

Un redactor de videojuegos se la juega cuando tiene frente a sus narices un juego de calidad pero que apenas aporta novedades al género al que pertenece. En estas ocasiones, todas las características de un título caben en un párrafo (a no ser que nos dediquemos a escribir un aburrido inventario) y resulta difícil llenar las páginas que el juego merece con las sensaciones que uno experimenta jugándolo... o, en el mejor de los casos, la crítica termina siendo tremendamente subjetiva. Pero no hay alternativa: las imágenes, pesé a su valor informativo, necesitan de un texto que las acompañe, así que vamos a hacer un esfuerzo y, con mucho morro y a través de la poesía conceptual, trataremos de describir las sensaciones que se tienen al jugar con el Armorines: Urgencia. Mapa y orientación. Bichos. Más bichos. Control del punto de mira. Disminución de la energía. Agobio. Rapidez. Aventura.... (lo dicho, mucho morro).


¿Cómo describir lo que uno siente frente a esta fantástica criatura?


Para no sacrificar la velocidad del juego, el diseño de los exteriores ha sido simplificado.


El radar (esquina inferior izquierda) es la primera herramienta que habremos de dominar.

Star Ixiom

Dispara con tu nave y date un garbeo por la base espacial

La idea de hacer un shoot'em up de naves con "algo más" es, en principio, buena. El problema viene cuando parece que ese añadido está ahí para compensar una mecánica de juego que no se sostiene por sí misma. Y esto es lo que le pasa de algún modo a Star Ixiom. Vamos por partes: movemos a nuestro personaje (como si de un juego de rol se tratase) sobre unos decorados prerenderizados que simulan una nave base. Ahí podremos hablar con técnicos y operadores, ver el mapa estelar, informarnos sobre el enemigo y poner a punto nuestra nave espacial (elegir modelo, ponerle un artilugio extra y una segunda arma). Después nos metemos en nuestro vehículo, consultamos el mencionado mapa estelar, efectuamos un salto hiperespacial hacia la zona que creamos que más necesita de nuestras dotes como piloto y nos ponemos a pegar tiros. De esta forma, la linealidad del juego brilla por su ausencia (un punto a su favor) ya que somos nosotros los que elegimos a qué sector ir o qué amenaza demanda más urgencia. De vez en cuando, incluso en medio de una batalla, nos puede llegar el aviso de que vayamos corriendo aquí o allá, pero esto no hace más que acrecentar la sensación de libertad dada por la oportunidad que tenemos de ir a dónde nos apetezca y cuando queramos (o casi).

Las escenas de combate, aunque cuentan con unos gráficos más que aceptables y una buena velocidad, tienen el inconveniente de ser demasiado sencillas. No, nos referimos a que el juego sea fácil, sino que, en medio de una lucha estelar, todas las acciones que deberemos tener en cuenta son disparar y, acaso, acelerar o desacelerar. Vamos, que de simulador de combate, Star Ixiom, se gana un buen rosco: a pesar de la parafernalia de destellos y estrellas, el combate está muy próximo a ser una mera galería de tiro. Bien por el diseño de las naves, la espectacularidad de las estaciones espaciales y por la facilidad de juego que (toda moneda tiene su reverso) a la larga hace de este título un "mata mata" un poco monótono.



Las naves gigantescas son las máximas responsables de la espectacularidad en combate.


Nos acercamos a una base orbital para recuperar escudos (y tomarnos una caña).


Momento "Hiperespacial" con toda la parafernalia que eso supone.

Es difícil concentrarse en la misión cuando se tiene delante a una comandante tan guapa...

Ficha tecnica

Nombre	Star Ixiom
Formato	PSX
Desarrollador	Namco
Distribuidor	Sony
Género	Shooter
Gráficos	★★★★☆
Tecnología	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

Total 7

Dune

Estrategia en tiempo real por la lucha de la especia

Un planeta desértico y tres facciones en lucha por la posesión de la melagne, una especia que sólo crece en este árido rincón del universo, Arrakis, más conocido por Dune, el hogar de una raza de hombres libres y salvajes llamados los "Fremen". De la primera característica de la historia (un Lawrence de Arabia en plan futurista) se infiere que los escenarios no variaran mucho: amarillo de desierto y marrón de rocas, fase tras fase. De la segunda, resulta que el jugador podrá elegir manejar cualquiera de estas tres casas, cuyas diferencias, en cuanto a unidades, son mínimas. Eso sí: las misiones para cada una son lo suficientemente variadas como para que terminemos el juego, como mínimo, tres veces... sobretodo por las secuencias, también diferentes para cada bando. De hecho, es en este aspecto donde *Dune* destaca sobre el resto de títulos similares: cada secuencia (que suelen darse después de cada misión) está protagonizada por actores reales (que, aunque parezca sorprendente, sí conocen el arte de actuar) y llevan todos los efectos especiales de una buena producción de Hollywood. Vamos, un incentivo más que suficiente para todos los seguidores de la película o los libros.

El problema es que el juego es demasiado parecido al *Red Alert* o *Command & Conquer*. Ofrece algo más, es cierto, pero tanto el *engine* que mueve el programa, como las tácticas a emplear en cada batalla resultarán demasiado familiares para quienes hayan jugado a los títulos menciona-



Los nobles Atreides, los viles Harkonen y los traicioneros Ordos: éstas son las tres casas.



En la época que imaginó Frank Herbert, la alopecia ha dejado de ser un problema.



Las secuencias nos sumergirán de lleno en una historia cargada de traiciones.



Al comienzo de cada misión, un actor de verdad nos dará las instrucciones.

El escollo insalvable

El problema de la estrategia en tiempo real en las consolas sigue siendo más que evidente en este título: la PlayStation no admite tanta definición como un PC lo que, a la hora de manejar gráficos de pequeño tamaño, resulta en una torpe simplificación de los mismos. Además, por mucho que el juego se anuncie como 3D, en la práctica toda la mecánica se desarrolla sobre un campo de batalla en dos dimensiones, quedando la tercera relegada a la posibilidad, meramente estética, de mirar las unidades más grandes desde varios puntos de vista. El uso de un pad en lugar de un ratón como Dios manda, resulta también en una interfaz demasiado sencilla y en la imposibilidad de adoptar auténticas tácticas de combate.



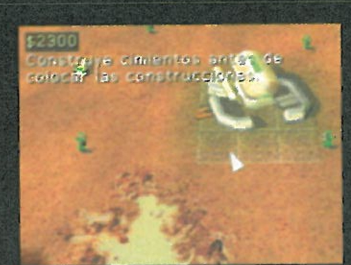
Esas pirámides son los recolectores de viento que nos abastecerán de energía.



Envía siempre exploradores a la frontera de tu territorio... evitarás sorpresas.



Nunca olvides dejar unidades defendiendo tus edificios más importantes.



Levantaremos nuestras construcciones sobre cimientos para protegerlas.



Después de cada batalla, toca regodearse con las estadísticas.

dos: la interfaz, los gráficos, el modo de llevar a cabo los combates y las construcciones e incluso, la relación entre las diferentes unidades, está calcado de los anteriores éxitos de Westwood Studios. *Dune* no es más que aquellos solo que con una capa de pintura, dos unidades más y unas secuencias de culto. La música es más bien pobre, pero este apartado se compensa con unos buenos efectos de sonido y un gran contingente de voces (diferentes para cada casa). No es un mal juego pero, teniendo en cuenta lo poco que aporta a la estrategia en tiempo real, echamos en falta algo más de originalidad... la obra de Frank Herbert no se merece menos.

Su punto más flojo son los gráficos de las diferentes unidades: prácticamente simbólicos, aunque se les haya tratado de dar un aspecto 3D. Es más, las unidades de infantería apenas se distinguen unas de otras... nada que no solvente la paciencia y el buen pulso con el mando, pero ¡mecachis!. Ahora bien, eso no quita para que sea un juego lo suficientemente entretenido como para que se nos pasen las horas volando mientras recogemos especia, construimos defensas y enviamos a nuestras tropas a machacar al enemigo. Recomendable para los interesados en el género.

Ficha técnica

Nombre	Dune
Formato	PSX, PC
Desarrollador	Westwood S.
Distribuidor	EA
Género	Estrategia en tiempo real
Gráficos	★★★☆☆
Tecnología	★★★☆☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★★☆

Total 7



El apoyo aéreo es imprescindible para evacuar a nuestros recolectores.

La grandeza de un clásico

En 1965, Frank Herbert creó una de las sagas de ciencia ficción más veneradas y leídas de todos los tiempos: Dune. En 1984, David Lynch puso toda esa magia en la pantalla y en el 91 (si la memoria no nos falla) Westwood Studios aprovechó la cobertura de un argumento tan interesante para crear el primer juego de estrategia en tiempo real (en PC). Fue un ensayo de la saga más famosa del género: *Command & Conquer* que también ha sido llevada a la PlayStation. Para todos aquellos aficionados a las novelas de ciencia ficción (o sencillamente, a la aventura) Dune terminará convirtiéndose en un referente por la variedad del universo, tan complejo, que nos presenta y la profundidad de los argumentos que toca. Una obra maestra que, desgraciadamente, no encuentra en este título una respuesta a su altura.

Esta escena bien vale el juego para cualquier amante de la película o los libros.



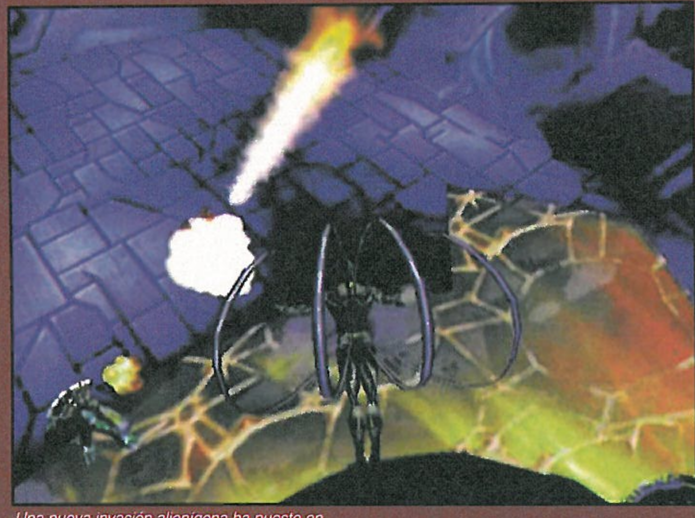
En Arrakis volvieron a utilizarse, después de mucho tiempo, las armas de proyectiles.

MDK 2

El narizón, el perro y el loco

El primer MDK a pesar de lo que algunos digan, sí supuso una revolución, o podría haberlo sido si el concepto hubiera llegado a cuajar. Pero sobre todo, nadie puede negar que era original. Sus gráficos eran muy buenos sin necesidad de utilizar tarjetas aceleradoras y a la habitual mecánica de disparar a todo lo que se movía MDK aportó una fuerte dosis de estrategia, gracias a la inclusión del Sniper y a la estructura de los escenarios. Además todo el juego estaba impregnado de una buena dosis de humor, enemigos que nos sacaban la lengua o se daban la vuelta y nos enseñaban el culo, etc..., sin olvidarnos de una estética realmente nueva originada por la cabeza de H.R. Giger (no debería aclarar quién es este señor, ya debería conocerlo todo el mundo, pero para los despistados decir que es uno de los diseñadores más reconocidos por la originalidad de sus pinturas y por haber creado el bicho de Alien y toda la estética de sus escenarios). Bien pues casi todo esto se mantiene en la segunda parte del juego, esto y otros añadidos.

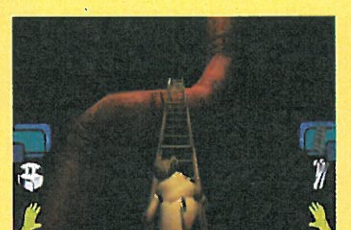
En primer lugar el cambio más destacado son los gráficos. Mucho mejores que en la primera parte a pesar de que para entonces aquellos gráficos eran muy buenos. Pero en esta ocasión los gráficos superan a casi cualquier juego de los que ahora mismo están en el mercado, tanto en la versión para Dreamcast como en la de PC, que en esta ocasión sí utiliza las prestaciones de las tarjetas aceleradoras. Este pequeño milagro ha sido posible gracias al



Una nueva invasión alienígena ha puesto en peligro nuestro planeta.

Los personajes

Dependiendo del personaje elegido la forma de jugar cambiará un tanto. Eligiendo a Kurt la mecánica es semejante a la de la primera parte. Si escogemos al perro mutante primará la opción matalo-todo-antes-de-que-se-mueva. Si finalmente escogemos al Profesor Fluke nos encontraremos con un juego más en plan resolución de puzzles y plataformas, aunque tendrás que seguir disparando de forma inevitable.



Si jugamos con Fluke, nos encontraremos con un juego un poco en plan Tomb Raider.



En cambio con MAX nos dedicaremos básicamente a pegar tiros.



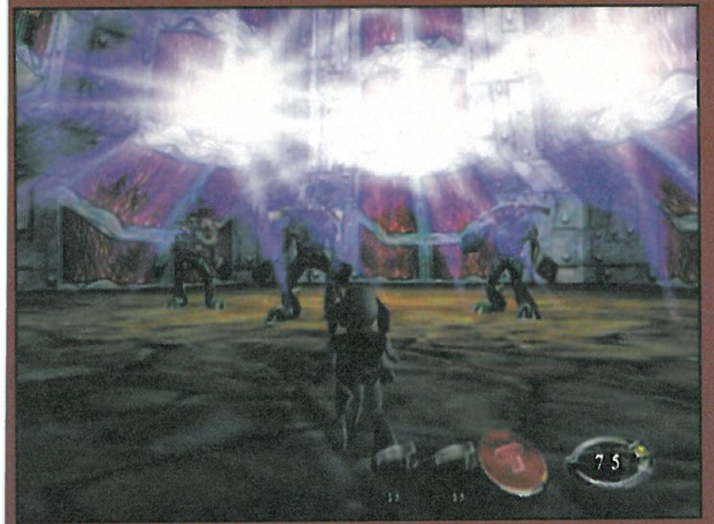
Marcianos grandotes y con mala uva es lo que nos encontraremos cada dos por tres.



Algunos de los objetos del primer MDK también aparecen en esta parte.



En esta ocasión también podremos manejar al excéntrico profesor Fluke.



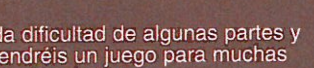
El nuevo engine Omen 3D permite verdaderas virgerias en el apartado gráfico.

engine que Bioware ha creado especialmente para el juego, Omen 3D. Con el que se han conseguido unos gráficos realmente espectaculares, muy detallados, con unos niveles enormes llenos de efectos de iluminación en tiempo real, modelos pormenorizados, superficies redondeadas y con todo tipo de reflejos, efectos de gas, agua que parece que se pudiera beber y mucho más. A esto añadir que el framerate es realmente elevado por lo que la suavidad de movimientos es impresionante.

Si en la anterior entrega tan sólo manejábamos a un personaje y en algún trocillo teníamos que manejar al perro de forma obligatoria, en esta segunda parte se nos da la oportunidad de jugar la historia completa con uno de los 3 personajes que ya aparecían en la primera parte, Kurt Hectic (el primer protagonista), MAX (el perro de 4 brazos) y Fluke Hawkins (el científico chiflado).

La mecánica de juego se mantiene, mucha acción pero también grandes dosis de estrategía. Por otra parte la elección del personaje influirá en como debamos jugar, o como nos veamos obligados a jugar.

Tenemos a nuestra disposición 9 niveles muy largos, repletos de enemigos, trampas, y una puesta en escena digna de una pesadilla kafkiana. Unir esto a la endiabla-



da dificultad de algunas partes y tendréis un juego para muchas muchas horas.







Ficha técnica

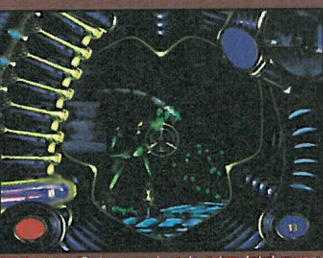
Nombre	MDK2
Formato	DC, PC
Desarrollador	Bioware
Distribuidor	Virgin
Género	Arcade
Gráficos	*****
Jugabilidad	*****
Tecnología	*****
Longevidad	*****
Total	9



El famoso e insólito paracaídas que nos sacará de apuros en más de una ocasión.



Gloriosos efectos de luz y sombra en tiempo real amenizarán nuestro combate.



El famoso Sniper, mejorado y tan letal como en la primera parte, a nuestra disposición.



Fear Factor

El anime que quiso, pero no pudo, asustar al jugador

Desde que Resident Evil hizo su aparición en este mundillo, las aventuras "de miedo" (las comillas son porque algunos de nosotros sólo se asustan cuando miran su cuenta corriente) se han multiplicado por doquier y, como de todo hay en la Viña del Señor, nos hemos encontrado con buenos y malos clones. Fear Factor, aunque recuerda mucho en su mecánica al clásico de capcom, ha ido un poco más lejos de la mera imitación y ha añadido unos elementos especialmente atractivos; por ejemplo, los escenarios: se sigue la técnica de hacerlos prerenderizados pero, en esta ocasión, han sido dotados de movimientos. El efecto que se ha perseguido con esta fijación en los detalles (los brazos de los condenados saliendo del infierno o el tráfico visto desde una azotea) o con el tipo de gráficos empleados para los protagonistas o, incluso, con el argumento de la historia y su desarrollo, es introducir al jugador en una película de tipo anime. Este huele a Ghost in The Shell (la película, que no el juego) por los cuatro costados y, a la larga, es el mejor incentivo de este título.

Otra de las "novedades" que introduce este juego en su género es el uso del "factor miedo" (de ahí su nombre, por si nadie lo había notado). Veamos: en Fear Factor no hay una barra de energía propiamente dicha, sino un indicador que nos dice cuánto miedo puede todavía aguantar nuestro personaje. Este indicador desciende en momentos críticos, cuando somos heridos o cuando se nos acaba la munición. El problema es que,



Los protagonistas principales: además de buenos polígonos, tienen caráter.

aunque excelente en su desarrollo, este programa no llega a asustarnos en ningún momento. Es como si, ante la duda de poner más suspense o más acción, los programadores se hubiesen decantado por ésta última. Y vaya si la tiene: múltiples armas, movimientos fluidos y control cómodo para las escenas de combate, varios enemigos atacando simultáneamente, etc. Otro de sus defectos es la poca interactividad que permite debido al uso (abusivo) de secuencias que cortan la acción del juego. Esto, disco a disco, se traduce en, desgraciadamente, una historia muy corta.



Probablemente, la casa de muñecas sea una de las escenas más escalofriantes.



Cerca de la entrada al Infierno, hay una buena cantidad de bichos esperando una bala.



Cualquier escena, cualquier imagen, parece estar sacada de un anime de calidad.



Una silueta negra contra una fuente de luz, siempre significa un misterio por resolver.

Ficha técnica

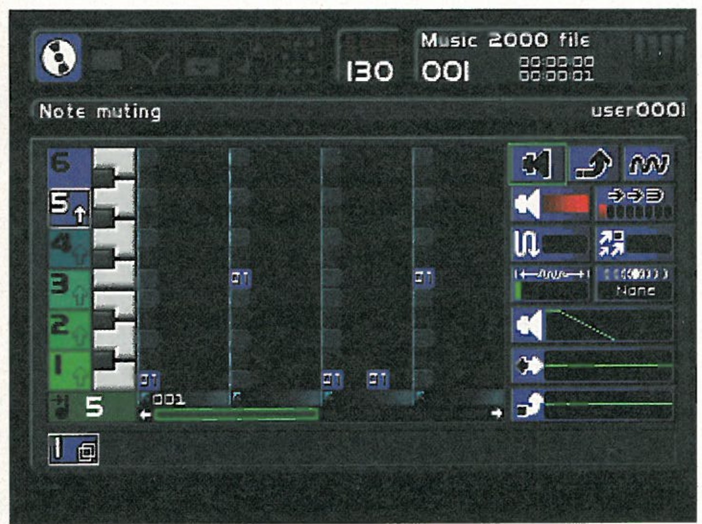
Nombre	Fear Factor
Formato	PSX, PC
Desarrollador	EIDOS
Distribuidor	Proein S.A.
Género	Aventura 3D
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★☆
Jugabilidad	★★★★☆
Longevidad	★★★☆☆

Total 8

Music 2000

El sueño prohibido de Mozart



A pesar del teclado, la composición no requiere un curso de solfeo.

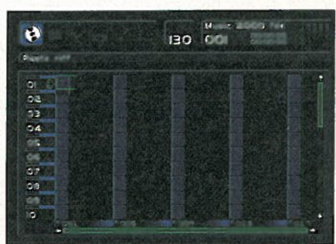
Ficha tecnica

Nombre	Music 2000
Formato	PSX
Desarrollador	Jester Interactive
Distribuidor	Codemaster
Género	Herramienta creativa
Gráficos	★★★★★
Tecnología	★★★★★
Jugabilidad	★★★★★
Longevidad	★★★★★

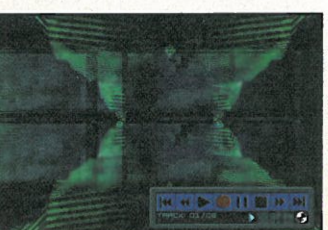
Total 8

La pregunta que se hará cualquier presunto comprador es "¿De verdad es fácil componer música con este juego?" o "¿Si uno no tiene ni idea de solfeo pude conseguir algo con este programa?". Las respuestas son sí y sí, pero se hacen necesarias una serie de aclaraciones: en primer lugar, incluso sólo moviendo el mando, absteniéndose de leer el tutorial y sin saber nada de música se puede, efectivamente, componer "algo"... pero a un lado dejaríamos todas las opciones de las que dispone el programa, sería como utilizar un Boeing 747 sólo para sentarse en el sillón y no para volar. Si realmente queremos sacar provecho de Music 2000 necesitaremos mucha paciencia. Que nadie se llame a engaño: componer una pieza que resulte agradable a los oídos lleva tiempo, incluso con esta poderosa herramienta. Hagamos una comparación para ilustrar de una manera rápida su mecánica: supongamos un inmenso tablero sobre el que colocaremos las piezas de un puzzle. Este tablero sería la partitura y sus piezas las "tonadas". Ahora bien, no sólo hay que ser paciente para ir colocando las tonadas en su lugar adecuado (y eso que la interfaz ayuda mucho al respecto) sino que estas piezas de puzzle o "tonadas" pueden (y deben) a su vez ser editadas.
Es, de hecho, como montar un inmenso puzzle en el que cada pieza plantea un reto, pues ha de ser construida aparte.

Crearemos nuestras sintonías con numerosos efectos sonoros.



He aquí una partitura vacía... ni siquiera hay un pentagrama.



Podremos también crear este tipo de "abstracciones" a modo de video clips.

Reconocimiento tardío

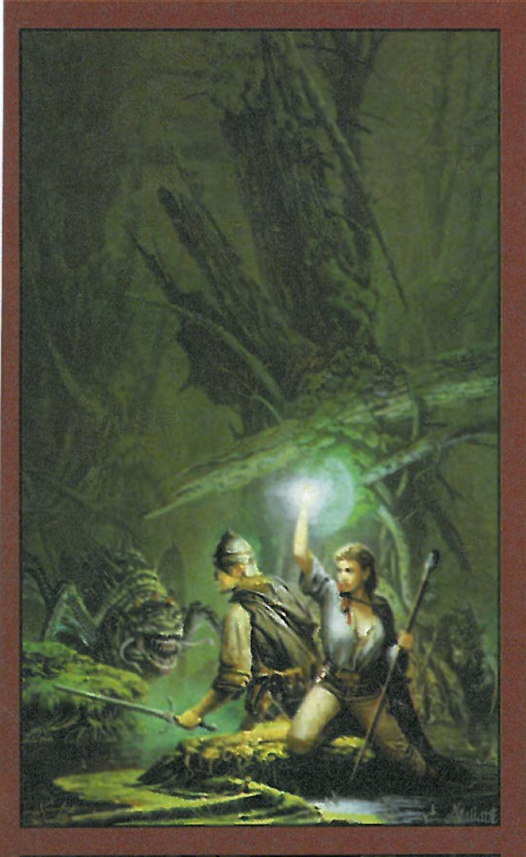
Este programa que, por mucho que nos moleste, nunca será un éxito de ventas, es una auténtica obra maestra. La forma en que ha sido concebido, la facilidad de composición que brinda al usuario y la acertada disposición de sus opciones mediante una logradísima interfaz, hacen de Music 2000 un título diferente e imprescindible para el público más creativo. Por eso, y a pesar de que salió estas pasadas Navidades, no nos hemos resistido a hacerle un hueco en estas páginas. Una iniciativa excelente, y arriesgada, merece un respeto.

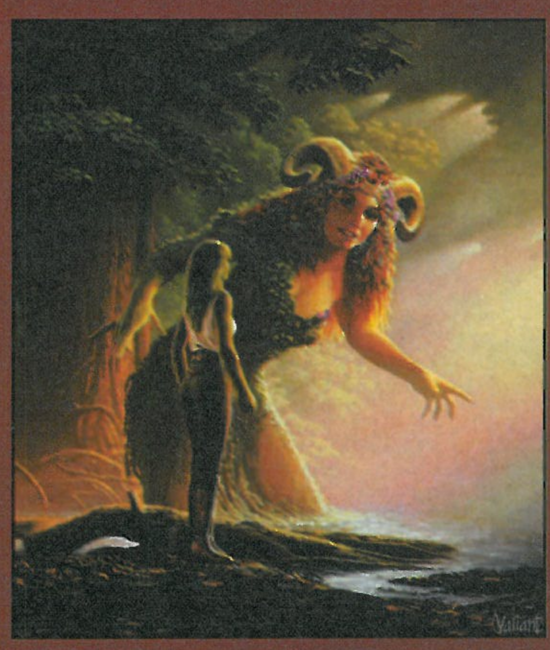
Keith Parkinson

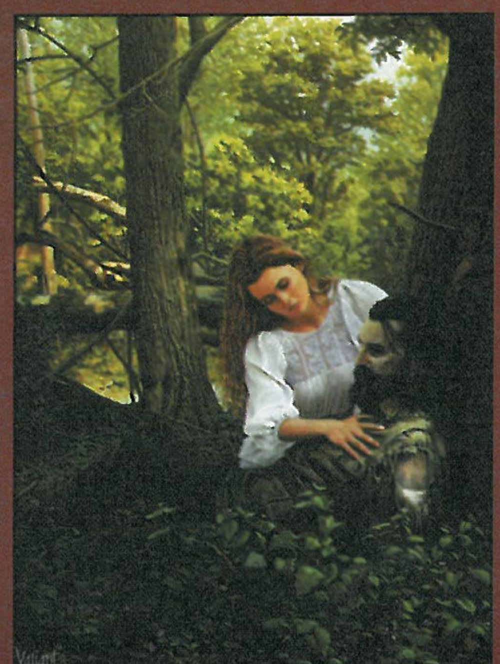
El escenario de la fantasía

Cada mes os traeremos la obra de algún dibujante de culto en el mundo del cómic, los videojuegos o las portadas de libros y revistas. En esta ocasión, hemos querido rendir homenaje a Keith Parkinson, una referencia obligada para cualquiera que haya soñado alguna vez con estar en un mundo poblado de dragones, hadas y caballeros con armadura. Keith Parkinson se graduó en la Escuela de Diseño de Kendall en 1980 y pasó a trabajar en la plantilla de una compañía llamada "Advertising Poster" que, pesé al nombre, no tenía nada que ver con anuncios publicitarios, sino con aquellos diseños y dibujos que cubrieron las mesas de los Pinballs y los laterales de las máquinas recreativas de aquella época. Su siguiente parada fue en la famosa TSR (responsable de Dungeons&Dragons). En esta compañía, Parkinson dibujó desde las portadas de numerosas revistas, hasta calendarios, pasando por numerosos trabajos en las ampliaciones y fascículos del famoso juego de rol. Cinco años más tarde, se aventuró a trabajar por su cuenta y, durante los siguientes siete años, centró su obra en el mercado de publicaciones de Nueva York. Entre sus clientes cabe destacar "Avon Books", "Penguin Books", "Random House", etc. Fue una etapa llena de éxitos profesionales avalados por numerosos premios. En Agosto de 1995, FPG financió y publicó "Guardians", el primer intento de Keith en el mundo del diseño de juegos y el cenit de su carrera hasta entonces. Esta misma editorial ha publicado un libro de ilustraciones de Keith Parkinson y cartas para coleccionistas.




Valiant


Valiant


Valiant



Pokemon Stadium

Ha comenzado la batalla

En *Pokemon Stadium* , los personajes luchan en numerosos escenarios, visitan campos de entrenamiento y luchan en minijuegos. La diversión está asegurada y la variedad de personajes no permitirá que nos aburramos.
Podréis elegir vuestros Pokemon favoritos y sacarlos al escenario. En el menú podéis decidir qué ataque va a realizar vuestro monstruo. La interfaz de manejo es simple y mediante barras de colores, que nos sirven de indicadores, podremos conocer en todo momento el estado de la partida. El grafismo de *Pokemon Stadium* está muy conseguido: las criaturas están perfectamente detalladas y causan estragos por la pantalla. Así, por ejemplo, los insectos intentan eliminar a sus enemigos con un chorro de líquido. Cuando los alcanzan, éstos se tambalean haciendo eses por todos lados. Los diferentes personajes tienen modos distintos de atacar y defenderse, de modo que no podremos aburrirnos nunca.
Quien haya sido atacado por la fiebre *Pokemon* alguna vez, comprará sin duda alguna este juego. *Pokemon Stadium*, posee 151 monstruos que esperan a entrar en los diferentes escenarios y mostrar allí sus diferentes habilidades. Las animaciones resultan muy divertidas y los pokemon además de estar muy bien realizados, son muy originales. Nintendo nos ofrece uno de sus mejores títulos. La espera ha merecido realmente la pena. El aspecto gráfico es de lo más impactante que hemos visto últimamente, una animación genial, dinámicas perspectivas de cámara, poderosos efectos y la gran variedad y colorido de este título lo colocarán entre uno de los grandes.



Más de 150 pokemon a tu disposición para el combate.



Este es una mezcla de pollo y Fenix mitológico (el ave de fuego).



Mundo Pokemon, habrá que combatir duramente para llegar a ser un Maestro Pokemon.



Habrá bichos tan ridículos como esta foca con hélice en la cabeza.

Ficha tecnica

Nombre	Pokemon Stadium
Formato	Nintendo 64
Desarrollador	Nintendo
Distribuidor	Nintendo
Género	Arcade
Lanzamiento	Mediados abril

Periféricos Playstation

Esta sección va a serviros para conocer todo aquello relacionado con los periféricos. Las novedades, los mejores de entre todos los existentes en el mercado, etc... No se trata de una evaluación exhaustiva, se trata más bien de un repaso a todo ello sin agobiaros demasiado con características técnicas, más que las imprescindibles.

Comenzamos con una de las compañías más pujantes en el sector del ocio informático, Guillemot. Esta compañía está a la cabeza de periféricos y accesorios en lo que a consolas y ordenadores personales se refiere, no hay más que recordar su magnífica gama de tarjetas de sonido o aceleración 3D para PC, o su volante Shock2 con licencia Ferrari para Playstation.

Shock2 Analog Controller para PlayStation

Gracias a sus dos potentes motores Johnson, el nuevo mando analógico de Guillemot, con tecnología Shock2, ofrece una experiencia única en toda clase de juegos para Playstation.

Puntos fuertes:
- Ofrece más prestaciones que el mando oficial.
- Dos motores Johnson independientes integrados en los lados del mando. Sus efectos de vibración proporcionan una sensación de máximo realismo en los juegos.
- Es compatible con todos los juegos desarrollados para tecnología Dual Shock, Digital, Analog y Negcon.
- Gracias a su compatibilidad con los juegos con tecnología Negcon, el nuevo mando analógico de Guillemot permite jugar a juegos como el Ridge Racer 4 con los botones analógicos.
- Ergonomía. Está cubierto de una textura de goma que hacen el tacto más agradable. Se ha mejorado el diseño del mando para mejorar la accesibilidad a todos los botones y jugar horas y horas sin cansarse.
- Cada botón de disparo tiene un botón independiente para la función turbo fire.
- Funciones L3 y R3 al pulsar los sticks analógicos, que permiten cambiar el punto de vista en juegos como Gran Turismo.

Características
- 8 botones de disparo.
- 2 sticks analógicos.
- 2 motores Johnson de 3lb independientes integrados (compatibles Dual Shock).
- Pad digital multidireccional.
- Botones: START/SELECT/MODE.
- Funciones: Shock2/Digital/Analog/Negcon.
- Botón Turbo Fire







Shock2 Infrared Controller

Gracias a un novedoso sistema de infrarrojos, ya no es necesario conectar ningún cable de conexión del mando a la consola. El Shock2 Infrared Controller de Guillemot ofrece una experiencia única en toda clase de juegos para Playstation.

Puntos fuertes:
- Es un producto pionero en este mercado. Es el primer mando analógico con tecnología Shock2 que funciona con infrarrojos, sin necesidad de ningún cable de conexión a la consola.
- Alta fiabilidad. Gracias a sus dos transmisores de infrarrojos independientes, se evita cualquier interferencia en el modo 2 jugadores.
- Dos motores Johnson independientes integrados en los lados del mando. Sus efectos de vibración proporcionan una sensación de máximo realismo en juegos.
- Es compatible con todos los juegos desarrollados para la tecnología Shock2, Digital, Analog y Negcon. Ofrece la máxima compatibilidad del mercado.
- Gracias a su compatibilidad con los juegos con tecnología Negcon, el Shock2 Infrared Controller permite jugar a juegos como el Ridge Racer 4 con los botones analógicos. Otros mandos no son compatibles con los juegos Negcon (como Ridge Racer 4), no tienen función turbo fire y no permiten jugar en modo digital con los botones analógicos.
- Ergonomía. Está cubierto de una textura de goma que hacen el tacto más agradable. Se ha mejorado el diseño del mando para mejorar la accesibilidad a todos los botones y jugar horas y horas sin cansarse.
- 2 sticks analógicos que permiten que los movimientos sean más fluidos y precisos.
- Cada botón de disparo tiene un botón independiente para la función turbo fire.
- Funciones L3 y R3 al pulsar los sticks analógicos que permiten cambiar el punto de vista en juegos como Gran Turismo.

Características
- Detector independiente de infrarrojos.
- 8 botones de disparo.
- 2 sticks analógicos.
- 2 motores Johnson de 3lb independientes integrados (compatibles Dual Shock).
- Pad digital multidireccional.
- Botones: START/SELECT/MODE.
- Funciones: SHOCK2 /Digital/Analog/Negcon.
- Botón Turbo Fire

Vamos ahora con una serie de complementos para la consola que aunque no suelen considerarse como algo muy importante en realidad no deben descuidarse. Son esos pequeños detalles que consiguen que disfrutemos de forma plena de nuestros juegos o que nos hacen su uso un poco más fácil.

Además, estos periféricos o como los queráis llamar suelen decir algo sobre la personalidad de sus dueños. Por ejemplo, el que se compra el Super Scart Cable, una de tres, o lleva gafas y por eso no ve bien la pantalla y necesita la cosa esta; o es un guarro que no ha limpiado el televisor en su vida y se le ha olvidado que es en color; o es un vicioso que disfruta viendo con el máximo detalle gráfico hasta el comecocos.

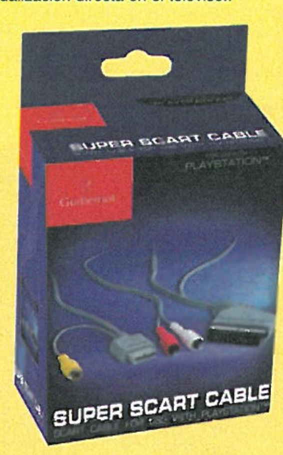
Otro caso es el del jugador compulsivo, este se compra la tarjeta de memoria de 4 MB. Suele caracterizarse por tener enormes pilas de juegos en la alfombra de su casa cerca de la consola. Normalmente juega a 7 u 8 títulos a la vez y las tarjetas de memoria habituales terminan quedándosele pequeñas de manera irremediable.

Y finalmente el generoso, que se hace con la console bag, o bolsa de viaje para consola. Suele tener más amigos que los donetes y todos quieren que se lleve la consola a su casa para echar unas partidas. Al final a los gorrones no les queda más remedio que hacer una colecta y comprarle la dichosa bolsa para que la máquina llegue sana y salva de su viaje. Claro que al final, el sujeto en cuestión, utiliza la bolsa para meter dentro unos bocatas y hacer un viajecito con la novia al campito, con el solecito, la hierba, el ruido del agua del arroyo, los pajaritos, los chubasqueros...

Super Scart Cable

Para todos los jugadores ansiosos por obtener la mejor calidad de imagen junto con asombrosos efectos de sonido a través de su amplificador hi-fi o su decodificador Dolby. También puede conectarse una pistola al cable SCART mediante un conector Guncon.
Hombre, no es que vaya a convertir vuestra televisión de 14 pulgadas en una panorámica digital de 32, hay cosas que no tienen solución ni con la cirugía, pero la verdad es que mejora bastante la imagen, cómo cuando limpias el polvo de la pantalla después de 3 meses y resulta que la televisión es en color, pues algo parecido. También conseguirá sacaros la cera de las orejas gracias a su amplificador, así cuando os achicharren a disparos no os quedará duda alguna de lo que está pasando.

Puntos fuertes:
- Cable SCART RGB que proporciona una calidad de imagen superior.
- Tiene dos conectores de audio RCA que se pueden conectar a un amplificador o a un decodificador Dolby.
- Un conector Guncon para conectar una pistola sin necesidad de ningún adaptador.
- Circuito interno automatizado para una visualización directa en el televisor.





Características

- Conector SCART RGB: los colores rojo, verde y azul están separados para conseguir una resolución de imagen superior.
- Conector SCART Stereo.
- Compatible con todas las consolas PlayStation.
- Compatible con todos los juegos.
- Compatible con todas las pistolas Guncon (p.e.: Time Crisis, Point Blank).

Console Bag



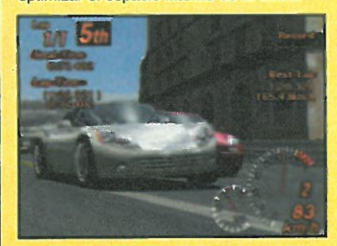
Bolsa para transportar tu consola de un lado para otro sin problemas. También le puedes sacar otras utilidades ya sabes... para la ropa sucia, para la merienda, para meter libros (incluso libros sí), si llueve te la puedes poner en la cabeza, si tienes frío puedes sacar el jersey que metiste dentro, si eres mago puedes sacar un conejo y si no tienes consola que demonios haces leyendo esto.



Puntos fuertes:
- Permite transportar cualquier consola (Playstation, Nintendo, Dreamcast). La Game Boy también cabe, así que deja de romper el bolsillo de tu pantalón, que le vas a dar un disgusto a tu madre.
- Realizada con materiales que aseguran la máxima durabilidad.
- Capacidad para incluir juegos, periféricos y cables de conexión, (excepto el televisor).
- Diseñada para permitir la máxima movilidad, con la correa del hombro de quita y pon.
- Compartimentos internos ajustables (como los siete estómagos de Alf), para optimizar el espacio interno de la bolsa.







Características

- Bolsa para transportar la consola. Válida para Playstation, Nintendo 64 o Dreamcast

Tarjeta de memoria

Con esta tarjeta de memoria de 4 Mb de capacidad los fanáticos de la Playstation podrán grabar sus mejores partidas sin miedo a quedarse sin espacio. Si aún así te quedas sin espacio, siempre puedes comprarte otra. Puedes incluso hacerte una biblioteca con todas las tarjetas de memoria que vayas llenando.

Puntos fuertes:
• Gran capacidad de almacenamiento, 4 veces superior a la de una tarjeta de memoria normal: 4 x 1 Mb = 4 Mb (las tarjetas de memoria habituales sólo tienen 1 Mb de capacidad con 15 bloques).
• Seguridad. Son 60 bloques de memoria NO COMPRIMIDA, más fiable que otras tarjetas de memoria con mayor capacidad, pero con bloques de memoria comprimida, y que pueden crear problemas a la hora de recuperar lo que se ha guardado previamente.
• Compatible con todas las consolas Playstation.
• Compatible con todos los juegos.
• Compatible con todos los accesorios (joysticks, volantes, pistolas, ...).
• Fácil de usar. Tan sólo hay que pulsar un botón del mando o navegar en la pantalla a través del espacio disponible en la memoria (por bloques de 15).
• Larga duración gracias a un chip de memoria incorporado.



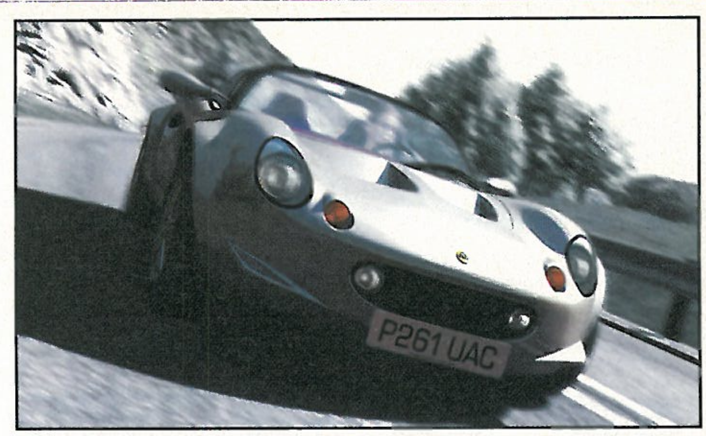


Características

• Tarjeta de memoria de 4 Mb con 60 bloques de memoria divididos en 4 bloques de 15.
• Dos indicadores luminosos para pasar de un espacio de memoria al otro. Fácilmente sin complicaciones y de forma segura.
• Material de plástico resistente. Para que cuando vuestro hermano pequeño la muerda no sufra demasiado y todavía podáis recuperar las partidas.

Es el turno ahora de Saitek, una compañía ya veterana en el sector de los videojuegos. Y aunque el grueso de sus productos vaya encaminado al PC, hay unos cuantos productos para la Playstation que merecen la pena destacarse.

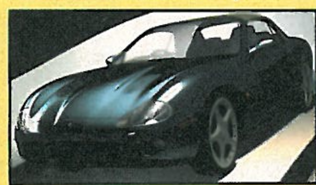
Algo que siempre me ha llamado la atención de los productos de esta compañía, es el diseño de sus productos. Parece que estuvieran sacados de un futuro cercano. Cercano pero futuro, es como si siempre estuvieran un paso por delante, como si hubiéramos sacado estos periféricos de la nave de Ripley en Alien, o fuera algún cachivache que se le hubiera caído a R2D2 (ese enano tozudo) o los hubieran diseñado partiendo de las descripciones de algún libro de Arthur C. Clarke... curiosos vaya.





Saitek PX2500

Mando analógico y digital vibratorio, con rueda de aceleración para un mayor control en los simuladores. Este pad está especialmente diseñado para aquellos aficionados que gusten sobre todo de los juegos de carreras, simuladores aéreos y similares, pero sin olvidar en absoluto a otro tipo de juegos. Quizás para el usuario habitual, no demasiado interesado por juegos de simulación, el pad normal al que todos estamos habituados le baste y sobre, pero cuando se trata de juegos algo más complejos empezamos a notar que nuestro mando se queda corto, que hay prestaciones que echamos en falta. Para suplir esas carencias que surgen con el paso del tiempo, Saitek ha lanzado al mercado una serie de pads que satisfarán al usuario más exigente, tanto en los juegos de siempre como en otros cuyas necesidades de control son mayores.



Características

- Mando analógico y digital, pad de 4 direcciones.
- Tecnología Double Shock. Para sentir todo el impacto de los juegos de acción.
- 4 botones y 4 gatillos de acción.
- Ejes X e Y mejorados para un control más preciso e independiente de la aceleración, freno y dirección.
- Rueda de aceleración para una mayor precisión en juegos de carreras y simulación aérea.
- Diseño ergonómico para ajustarse perfectamente al contorno de las manos (pues el que lo maneje con los pies lo lleva claro).



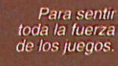
Saitek PX3000

Modelo superior de la gama PX de mandos analógico-digitales. Mejor y más bonito que el anterior. Cuenta con la segunda generación de la tecnología Tilt. Lo que le proporciona una clara ventaja sobre el modelo anterior. Una alternativa excelente a la tecnología Dual Shock oficial de Sony para conseguir que toda la fuerza de los juegos llegue a nuestras manos. Decidir cual de los dos sistemas prefieres ya es una cuestión de gustos más que de calidad, ya que ambos son excelentes. Siempre puedes optar por probar sensaciones nuevas, hombre, no es como el puentig, pero quién sabe.

Características

- Segunda generación de la tecnología Tilt.
- Tecnología Double Shock. Para sentir todo el impacto de los juegos de acción.
- Mando analógico y digital, pad de 4 direcciones.
- 4 botones y 4 gatillos de acción.
- Ejes X e Y mejorados para un control más preciso e independiente de la aceleración, freno y dirección.
- Rueda de aceleración para una mayor precisión en juegos de carreras y simulación aérea.
- Diseño ergonómico para ajustarse perfectamente al contorno de las manos.





Para sentir toda la fuerza de los juegos.







Saitek RX150

Volante ergonómico con todos los botones a mano para una conducción precisa que nos hará sentir la velocidad como si estuviéramos en la carretera. Pensado para usuarios que saben lo que es conducir y persiguen la perfección y las sensaciones originales. Si no sabes conducir, con este volante aprenderás, o eso, o no vas a durar un pimiento en la carretera de tu consola.
Tiene un diseño muy atractivo y lo más importante, todos los controles están a mano y puede hacerse uso de todos ello sin siquiera despegar la vista de la carretera ni un segundo. Su manejo es intuitivo gracias a la distribución de los botones.

Características

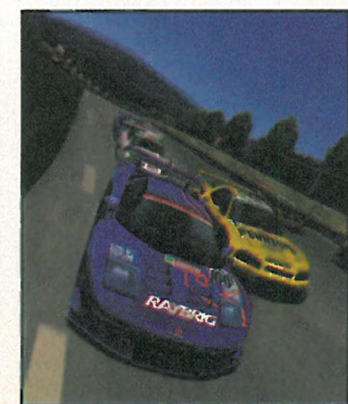
- Tecnología Rumble. Para que notes hasta los baches de la carretera.
- Diseño ergonómico para una conducción perfecta y cómoda.
- Seis botones y un D-pad incorporado para los juegos más rápidos y frenéticos.
- Pedales de alta estabilidad de aceleración y freno que no resbalan durante el juego.
- Dos palancas de cambio de marchas.
- Fácil de usar gracias a sus mecanismos de sujección de alta fiabilidad. Va a quedar como si lo hubieras clavado a la mesa.











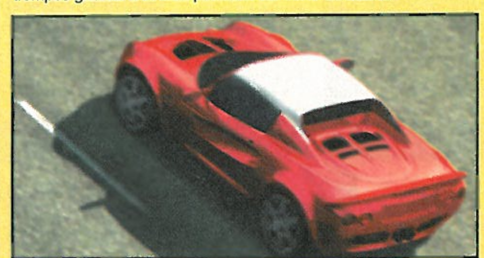
No podíamos dejar pasar la ocasión sin hablar de Acclaim y el acuerdo que han firmado con ED Games. Desde el pasado febrero Acclaim distribuye en España los productos de ED Games. Esta compañía que fue fundada en 1996 por Igor Cipolletta, se concentra mayoritariamente en la distribución de accesorios para juegos de ordenador y consolas con el firme propósito de ofrecer periféricos de calidad a precios competitivos. Su línea de producto Skream, se comercializó por primera vez en noviembre de 1998. Esta gama ofrece pads analógicos programables, cables stereo Scart de alta calidad para Playstation y el prestigioso volante con la licencia oficial de McLaren, compatible con Playstation y PC. A esta línea, se sumará muy pronto la nueva versión del célebre volante Mc Laren tres-en-uno, con vibración feedback y compatible con PlayStation, PC y Nintendo.

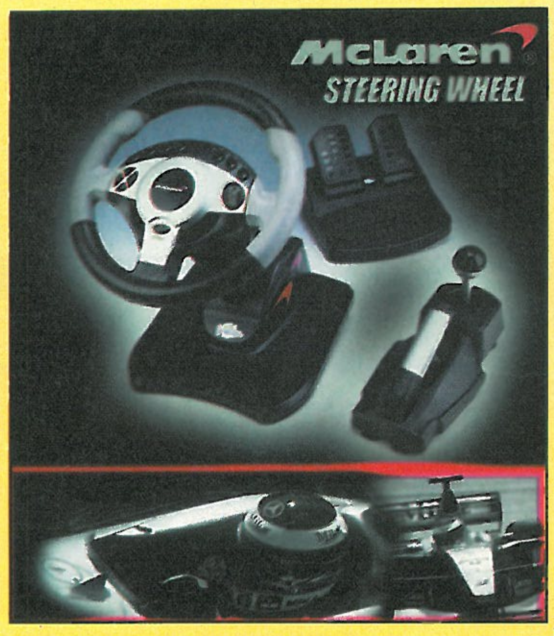
Algo que no os había dicho hasta ahora pero de lo que vais a daros cuenta en cuanto os compréis un volante de estos es, que no basta con tener una consola para poder utilizar adecuadamente estos cacharros. En serio, es necesario una mesa adecuada para poder jugar cómodamente con ellos. Primero, debes tener espacio suficiente en la mesa como para poner el volante, si no, ya me dirás, siempre puedes mantenerlo en vilo, pero no se lo recomiendo a nadie. Segundo, debe tener la altura adecuada para estar sentado sin tener las rodillas por encima de las caderas, importante para poder apretar los pedales con toda comodidad, para lo mismo es necesario poder meter los pies por debajo de la mesa, o eso o tener unos brazos muy largos. Tercero, aseguraros que vuestra mesa es compatible con el sistema de sujeción del volante, no es un consejo gratuito, hay mesas con bordes demasiado gruesos o problemas similares que no permiten el uso del tornillo habitual, bueno, siempre te quedan las ventosas. Y cuarto, que el volante no os tape la pantalla, para ello el televisor debe estar situado en un lugar diferente a la mesa donde ponéis el volante. Si vuestra mesa no cumple con estos requisitos, tirarla y compraros una que los cumpla.



McLaren Steering Wheel

Volante para Playstation con licencia exclusiva de McLaren. El volante McLaren de la línea de producto Skream, reúne por primera vez características únicas dentro del mercado de periféricos para la consola Playstation. Debido a sus excepcionales prestaciones, este prestigioso volante permite simular con autenticidad cualquier maniobra característica de carreras de F1, Rally ... con cambios de marcha con la palanca de cambios y espectaculares trompos gracias a la incorporación del freno de mano.





Características

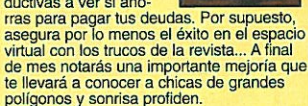
- Caja de cambio de marchas y freno de mano por separado.
- Licencia oficial McLaren.
- Palanca de cambios con 4 marchas.
- Atractivo y prestigioso diseño del volante.
- Vibración Dual Shock interactiva según la situación de carrera.
- Opción para personalizar las funciones de los botones.
- Opción para adaptar el volante y los pedales a medida.
- Aceleración y Frenada analógica.
- Ajuste de altura e inclinación del volante.
- Compatible con controlador Dual Shock y Negcon.

Mayo

Aries



Mes de mucho ocio "consolero", puesto que tu vida real va a empezar a darte palos por todos lados. Lo mejor es que pases la mayor parte del tiempo haciendo cosas productivas a ver si ahorras para pagar tus deudas. Por supuesto, asegura por lo menos el éxito en el espacio virtual con los trucos de la revista... A final de mes notarás una importante mejoría que te llevará a conocer a chicas de grandes polígonos y sonrisa profiden.



Leo



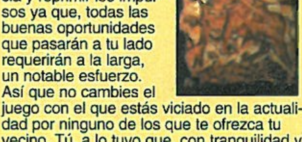
El mes pasado ha dejado unas fuertes huellas en tu personalidad. Tanto es así que, cabe el peligro de que los anteriores cambios se monten sobre tu presente, privándote de poder disfrutar todo lo que sacaste en claro de tu anterior crisis o cambio. Desconecta y vive el día a día (si es necesario, no dejes de borrar las partidas antiguas de tu Memory Card).

Capricornio



Se avecinan días de contrastes y contradicciones. Es posible que, en el lapso de unas pocas horas, tu juego favorito de siempre te parezca una basura y viceversa. Con respeto a tu vida social, estas dualidades se acentuarán... así que por favor, deja de ponerle los cuernos a la novia, ella no tiene la culpa de tus frecuentes caprichos primaverales.

Tauro

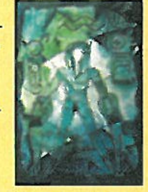


Mes idóneo para cultivar la paciencia y reprimir los impulsos ya que, todas las buenas oportunidades que pasarán a tu lado requerirán a la larga, un notable esfuerzo. Así que no cambies el juego con el que estás viciado en la actualidad por ninguno de los que te ofrezca tu vecino. Tú, a lo tuyo que, con tranquilidad y método, descubrirás que durante estos días has acumulado riquezas que estuviste buscando durante mucho tiempo.

Virgo

Si esperas a que las cosas cambien por sí mismas nunca vas a terminar el dichoso juego y además tu hermano se mosqueará porque no le dejas jugar a él. Así que, retoma tus motivaciones originales, ve y coge al toro por los cuernos (como quien dice) que ya no hay enemigo de final de fase que se resista a tu empuje. Si es así ve a las páginas finales y mírate algún truco que otro, que una ayuda nunca está de más.

Acuario



Es un buen momento para definir tu postura con respecto al tiempo que pasas jugando con los videojuegos (con respecto a eso y otras cosas menos importantes). Piensa (esta será la palabra clave del mes) ¿Marisol, Diana o Raquel? ¿Cuál es el género de juegos que más te conviene? Durante este tiempo, te aconsejamos la estrategia para que desarrolles tu lógica, y el espejo para tu sex apeel.

Géminis

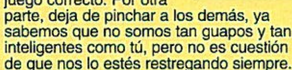


Se acerca el final de una época y empieza una nueva llena de posibilidades. Aparca ese juego con el que llevas años y cómprate otro de una vez. Buen momento para quedar con los amigos sablearles todos los juegos que puedas y más tarde ir a la discoteca a ver que pillas por allí. Renueva tus gustos, si antes ibas a por las morenas prueba con las rubias, o mejor, búscate una que le guste jugar al Tekken.

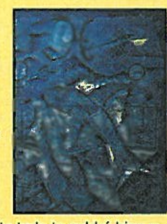
Escorpio



No te dejes arrastrar por los impulsos que laten en tu interior... por muy pensada y razonada que esté una decisión, los astros están alineados para dar la vuelta a todos tus planes. Leeté bien la revista y asegurate de comprar el juego correcto. Por otra parte, deja de pinchar a los demás, ya sabemos que no somos tan guapos y tan inteligentes como tú, pero no es cuestión de que nos lo estés restregando siempre.



Piscis

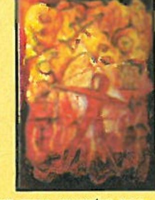


No ha llegado todavía el momento que estabas esperando. Así que mientras esperas a que la morenita de ojos verdes te llame por teléfono echate unas partidas con los amigos. Inevitablemente todo te saldrá bien y es posible que vuelvas a encontrarte con alguien a quien no veías hace tiempo. Nuevas oportunidades y muchos gastos.

Cáncer

Aunque los astros te son favorables y la suerte se va a asentar a un palmo de tus mismísimas narices, la nostalgia puede hacerte una mala jugada. Olvida, pues, el pasado y el baúl de los recuerdos; piensa que, por mucho que te gustase aquel juego que ya te has terminado, otros vienen dispuestos a darte muchas más satisfacciones. Algo parecido pasará con tu vida sentimental, pero el cambio no será tan evidente hasta pasados un par de meses.

Sagitario



Este es el mes idóneo para dejar a un lado tus cavilaciones y pasar a la acción, tanto si has estado meditando sobre comprar o no un nuevo juego, como si aún no te has decidido a invitar a esa chica a una cena como Dios manda... en cualquier caso, nuestro consejo es que no esperes ni un día más: ¡Adelante!

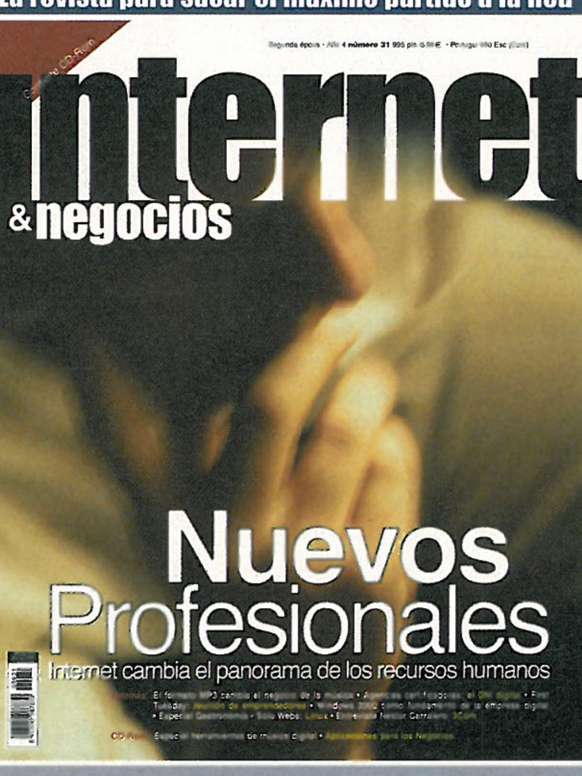
Libra



Este va a ser el mes de libra, todo les va a salir bien, el trabajo, los estudios, sus relaciones sociales, sus relaciones sexuales, la suerte, el dinero, todo. ¡Vaya un mes increíble! Con tu generosidad habitual compartirás la suerte con todas las chicas que halla a tu alrededor y les permitirás gozar de tu presencia, tu encantadora conversación y de tu cuerpo, porque así eres tú, generoso en todo. Por cierto, ten a mano aspirinas.

nueva internet & negocios

La revista para sacar el máximo partido a la Red



first tuesday
Reunión de emprendedores en Madrid

entrevista
Néstor Carralero
Director de Marketing de 3Com

especial
Gastronomía:
las páginas más suculentas

mp3
Internet amenaza con cambiar el negocio de la música

cover
Internet transforma los recursos humanos



nueva Internet Online
nuevos contenidos
nuevo diseño



contenido del CD-Rom
especial herramientas para música digital

aplicaciones para los negocios



Prensa Técnica.
C/ Alfonso Gómez nº 42 nave 1-1-2, 28037 Madrid
Tfno: 91 304 06 22 · Fax: 91 304 17 97
www.prensatecnica.com

Concurso







Este mes contamos con la colaboración de 2 de las más importantes distribuidoras de videojuegos en nuestro país, Infogrames y Sony.

Todos los lectores que rellenen la encuesta que viene a continuación y la envíen a nuestra dirección entrarán en el sorteo de **20 CAMISETAS MILLENIUM SOLDIER** de Infogrames y **5 JUEGOS SYPHON FILTER 2** de Sony




Datos Personales

Nombre y Apellidos: JAVIER ARGÓTE CAÑIZARES
Dirección: C/ JORGE JUAN 96, 5° INT G
Localidad: MADRID
Provincia: MADRID Código Postal: 28009
Teléfono: 609972506 Edad: 13 AÑOS
Profesión: ESTUDIANTE
Estudios: SÍ

Estos datos son exclusivos para uso interno del departamento de estadística de Prensa Técnica, no serán usados para fines comerciales.

Para participar en el concurso es imprescindible responder a todas las preguntas.

1° ¿Con qué plataformas sueles jugar?

- a) PC [x]
- b) Playstation [x]
- c) Nintendo 64 [x]
- d) Game Boy [x]
- e) Dreamcast [ ]
- f) Otras.....................................

2° ¿Cuál o cuáles de ellas tienes en casa?

N64 Y GBC.

3° ¿Tienes pensado comprarte una consola o un PC en los próximos meses? ¿Cuál?

SÍ, LA DOLPHIN

4° ¿Compras habitualmente revistas dedicadas a los videojuegos?

- a) Varias al mes. [x]
- b) Una al mes. [ ]
- c) De vez en cuando. [ ]
- d) Casi nunca. [ ]
- e) Esta es la primera vez [ ]

5° ¿Qué otras revistas de videojuegos sueles comprar? MEGA GAMES, N-ZONE Y GAMES WORLD

6° ¿Cuál ha sido el motivo o los motivos que te han llevado a comprar la revista?

- a) El juego de portada. [ ]
- b) Su precio. [ ]
- c) Las pegatinas [ ]
- d) Los sorteos [ ]
- e) [ ]

Otros: QUE ME HA PARECIDO ORIGINAL

7° ¿Te gusta que sea multiplataforma?

- SI [x]
- NO [ ]

8° ¿Qué plataforma o plataformas consideras que no tiene interés?

- a) PlayStation [ ]
- b) PlayStation 2 [ ]
- c) Nintendo 64 [ ]
- d) Game Boy [x]
- e) Dreamcast [ ]

9° Que sección te ha gustado más de la revista

EVALUACIÓN

10° Puntúa de 1 a 10 las secciones de la revista, siendo 1: auténtica basura y 10: una obra de arte.

Noticias.	8	Pokemonmanía	10
Juego de portada	8	Periféricos	8
Reportaje PlayStation 2	7	Horóscopo	6
Avances	8	Concurso	10
Reportaje Fin de semana	4	Cajón Desastre	4
Caramelitos	9	Historia	5
Zona Manga	9	El Grimorio	6
El Rincón Sonoro	7	Trucos	7
Evaluación	[illegible]	Correo	9
Un dibujante al mes	6	Desde la luna	6

11° ¿Qué opinas en general de la revista?

QUE ES MUY COMPLETA Y TIENE SECCIONES MUY ORIGINALES

12° Indica por orden de preferencia qué regalo deseas recibir.

1. LIBRO DE TRUCOS
2. PEGATINAS

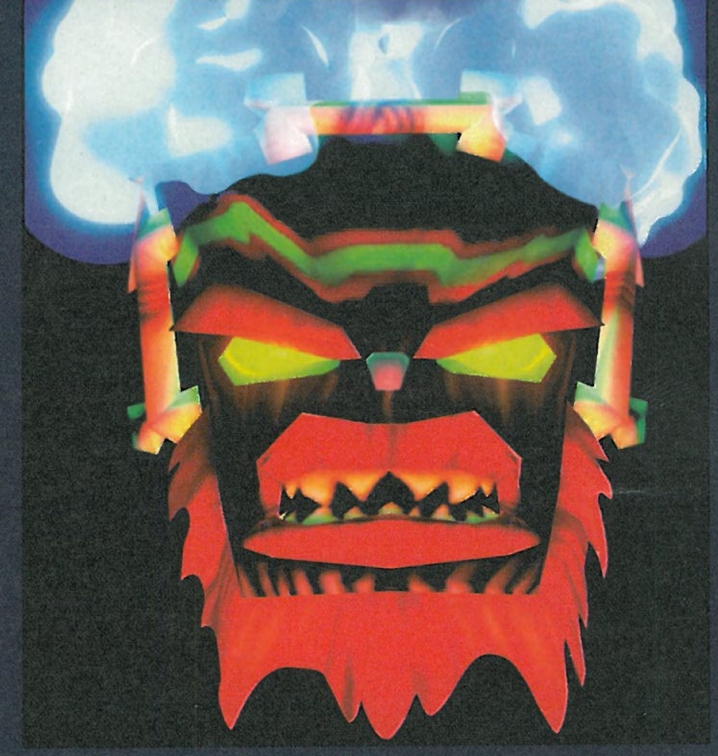
Cajón desastre

Esta es la primera vez

Bienvenidos al que a partir de ahora será el rincón donde vayan a parar todos los desperdicios que nos queráis mandar. Esta será una ventana abierta a todas vuestras expresiones, aquí cabe todo. No hay tema, no hay sección, no hay directrices por las que guiarse, simplemente mandarnos lo que queráis ver publicado y lo haremos. Desde el poema cursi a la novia, hasta un anuncio de compra-venta o un dibujo que halláis hecho, o una queja contra el profesor de psicopatología, o un alegato en favor de los gatos, o lo que sea, mandarlo y nosotros lo publicaremos.

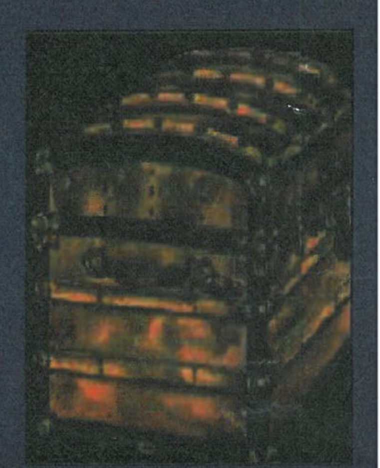
Valgan como ejemplo unas cuantas cosas que hemos encontrado en los lugares más insospechados, no preguntéis donde.

Esta es una historia real sucedida en el servicio de atención al cliente de WordPerfect. Ni que decir tiene que el empleado fue puesto de patitas en la calle: sin embargo, en la actualidad él/ella está en mitad de un proceso judicial contra WordPerfect por despido improcedente. Este es el dialogo que mantuvo el antiguo empleado:



Esta es la cara que se le quedó al empleado del servicio técnico de Wordperfect.

- Soporte técnico de Ridge Hall, ¿en qué puedo ayudarle?
- Sí, vera, es que estoy teniendo problemas con WordPerfect.
- ¿Que tipo de problemas?
- Pues es que estaba tecleando y de repente las palabras se han ido.
- ¿Se han ido?
- Desaparecieron.
- Hummm. ¿Qué ve ahora en la pantalla?
- Nada.
- ¿Nada?
- Esta en negro. No acepta nada de lo que tecleo.
- ¿Esta todavía en WordPerfect o se ha salido de la aplicación?
- ¿Como puedo saber eso?
- ¿Puede ver el prompt C:\ en la pantalla?
- ¿Que es un promce dos puntos?
- No importa. ¿Puede mover el cursor por la pantalla?
- No hay cursor. Ya le he dicho que no acepta nada de lo que tecleo.
- ¿Su monitor tiene un indicador de encendido?
- ¿Que es un monitor?
- Es esa cosa con la pantalla que parece una televisión. ¿Tiene una luz pequeñita que le dice cuando esta encendido?
- Pues no lo sé.
- Bien. Entonces mire en la parte trasera del monitor y busque el lugar a donde va el cable de la corriente. ¿Puede verlo?
- Sí, creo que sí.
- Estupendo. Siga el cable hasta el enchufe y dígame si esta conectado a él.
- Sí, esta enchufado.
- Cuando ha estado detrás del monitor ¿ha visto si había dos cables enchufados a él en vez de uno?
- No.
- Bueno, pues los hay. Ahora



Cómo una caja de Pandora nuestro Baúl puede contener las cosas más extrañas.

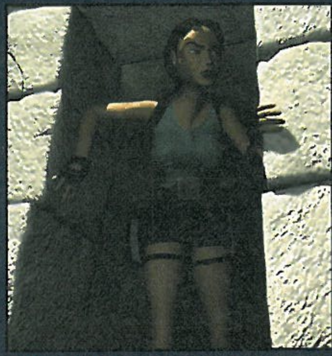
necesito que vuelva a mirar por detrás y encuentre el otro cable.
• Vale, ya lo tengo.
• Sígalo y dígame si esta enchufado a la parte de atrás del ordenador.
• No llego...
• Eeehh, bueno, ¿puede ver si esta enchufado?
• No.
• ¿Ni siquiera si se arrodilla o se inclina para mirar?
• Ah, no es porque no este en el ángulo correcto, es porque está muy oscuro.
• ¿Oscuro?
• Sí, es que la luz de la oficina esta apagada, y la única luz que tengo es la que entra por la ventana.
• Bueno, pues entonces encienda la luz de la oficina.
• No puedo..
• ¿No? ¿Por qué no?
• Porque es que ha habido un apagón.
• ¿Un.. un apagón? !Aja! Muy bien, entonces ya tengo la solución. ¿Todavía conserva las cajas y los manuales y el embalaje de su ordenador?
• Bueno, sí, los guardo en el armario.
• !Bien! Pues vaya a por ellos, desenchufe su sistema y empaquételo tal como estaba cuando se lo trajeron. Y luego devuélvalo a la tienda donde lo compró.
• !Hala! ¿Entonces es grave?
• Pues me temo que sí.
• Vale, pues perfecto entonces, digo yo.. ¿Y qué tengo que decirles?
Dígales que ¡¡¡ES USTED DEMASIADO IDIOTA PARA TENER UN ORDENADOR!!!

Y esta la cara del usuario que se pone por primera vez delante de un ordenador.

Aquí va otro, aunque hay que saber algo más de ordenadores para entenderlos. Espero que tengáis unas nociones básicas o llegaré a pensar que sois los protagonistas de los sucesos:



También podeis enviarnos algun dibujillo.



Que andáis desesperados buscando novia. Pues nada, poner un anuncio.

Este es un documento acerca de los diferentes tipos de usuarios a los que nos enfrentamos los informáticos.

TIPOS DE USUARIO

1. El Explícito:
"He intentado hacer lo de siempre, ya sabes, y no funciona. Ah sí, y tampoco me imprime"
Ventajas: Presenta interesantes retos comunicativos.

Get reacquainted with an all-new GEX.
And his Miss Adventures.

GEX 3

Coming Spring 1999

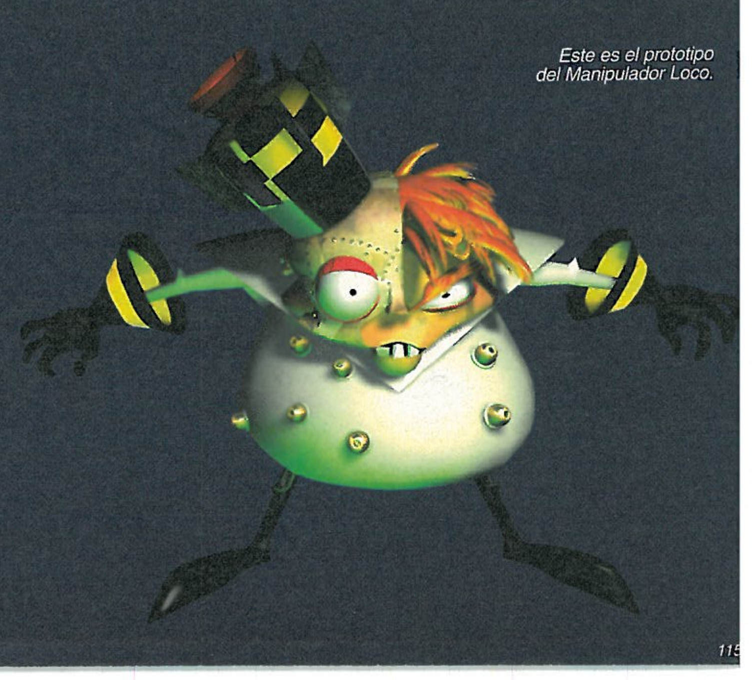
Si estáis hartas de ser vistas como objetos, nos enviáis un manifiesto feminista.

Inconvenientes: Los orangutanes también.
Síntomas: Completa incapacidad para usar nombres propios.
Tratamiento: Tercer grado. Mímica. Si todo falla, hay que recurrir al Pictionary.

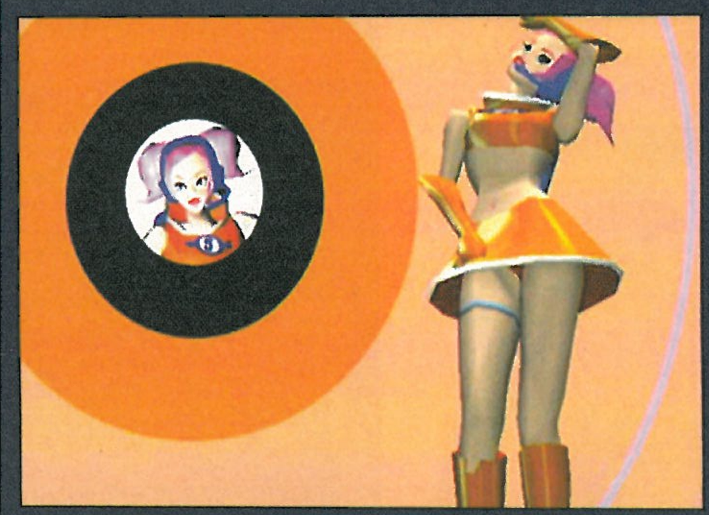
2. El Manipulador Loco:
"Pulsé ALT-F6, SHIFT-F9, CTRL-Pausa, F8 y Esc, pero no pude arreglar el problema"
Ventajas: Trata siempre de encontrar la solución por sí mismo.
Inconvenientes: Trata siempre de encontrar la solución por sí mismo.
Síntomas: Suele tener unas 15 aplicaciones abiertas. En cualquier documento suyo de Word, la tasa de caracteres tecleados a caracteres escritos supera 6:1.
Tratamiento: Sedantes. Obligarle a usar el ratón, caso de que sea posible dejarlo razonablemente limpio de telarañas.

3. El Kamikaze:
"No funcionó con los datos que yo quería, así que le metí la receta de tarta de arándanos de mi abuela a ver qué pasaba"
Ventajas: Generalmente arregla el problema.
Inconvenientes: Estoy usando la palabra "arreglar" en un sentido MUY amplio.
Síntomas: Tiende a borrar las líneas de código que dan errores en vez de buscarlos.
Tratamiento: Inútil. Es un reincidente crónico. Cuando lo vuelva a hacer hay que procurar estar lejos.

4. El Místico:
"La semana pasada, cuando la luna estaba en cuarto menguante, había nubes, y Aldebarán estaba por encima del horizonte, hice lo mismo y me funcionó"
Ventajas: Lecciones gratis sobre mitología primitiva.
Inconvenientes: Pocos responsables de sistemas son licenciados en antropología.
Síntomas: Preguntas frecuentes acerca de hechos completamente irrelevantes.
Tratamiento: Hay que convencerle de que las Estrellas están en la Posición correcta.



Este es el prototipo del Manipulador Loco.


Alguna burrada que queráis decir... pues nada nos la enviáis y solucionado.

Acepta amuletos. También se puede sacrificar una gallina.

5. El Gurú:
"Me ha dado el error 14787, que significa que la librería que implementa la clase WindowPane::CreateFnord() ha detectado un conflicto de rangos de memoria, te lo digo por si acaso"
Ventajas: Da una serie de detalles precisos acerca de lo que cree que pasa.
Inconvenientes: Se ofende profundamente cuando no los usamos.
Síntomas: Tiene problemas para permanecer callado. Suele citar estándares, RFCs, documentos ISO y/o código fuente.
Tratamiento: Contestarle en hexadecimal, notación polaca inversa y/o quechúa. Se calmará en el momento en que no comprenda lo que decimos.

6. El Gafe:
"No lo entiendo, te aseguro que hasta que has venido no funcionaba"
Ventajas: Hará lo que le digamos sin rechistar, a cambio de tres deseos.
Inconvenientes: Nos corta mechones de pelo a escondidas. Suele degenerar en el Tipo 4.
Síntomas: Nos sigue a todas partes e imita lo que hacemos. Funda un club de seguidores.
Tratamiento: Cuando no mire, vaciar una lata de Pepsi en su equipo. Lamentarse luego de que hemos perdido El Poder debido a la presencia de Kryptonita en los alrededores.



Las quejas contra los profesores también están permitidas.

7. El Temerario:
"Tengo aquí un documento de MacWrite. Quiero pasarlo a Excel, cargarlo en una máquina Unix, convertirlo a JPEG, bajármelo a mi Commodore 64 e imprimirlo a tres columnas por el fax. ¿Cómo lo hago?"
Ventajas: Nuevos y sorprendentes desafíos.
Inconvenientes: Que harían palidecer a David Copperfield.
Síntomas: Inasequible al desaliento. Insistente. Tendencia a obligar a las máquinas a hacer cosas que no quieren.
Tratamiento: La aplicación repetida de un mazo de marisco hace maravillas.

8. El Director de Orquesta:
"Primero me senté, así, y encendí la máquina, y esperé hasta que salió el cuadro de red, y escribí mi contraseña, de este modo, y luego hice doble clic en el icono del editor; a continuación me levanté, miré a ver si las llaves del coche las tenía en el bolsillo derecho, que así era, y me volví a sentar, y fui al menú Archivo..."
Ventajas: Dispuesto a contar exactamente lo que hizo para obtener el error.
Inconvenientes: Durante al menos cuatro horas.
Síntomas: Sordera selectiva. Afecta a las frases del estilo "Sí, muy bien, pero ¿cuál ha sido concretamente el error?"
Tratamiento: De choque. Contra un camión cisterna, por ejemplo.


Todos hemos tenido algún que otro problemila con el ordenador.

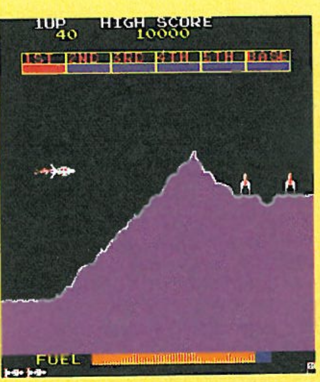
El Scroll Horizontal

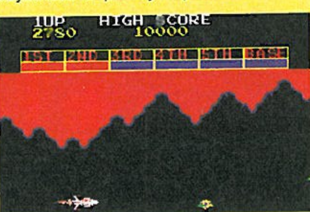
O como dar a los "mata marcianos" decorados y un toque de aventura

La evolución de los shoot'em up no sólo ha pasado por una mejora tecnológica en cuanto a gráficos y sonido, también ha habido un cambio de concepto, un cambio que ha afectado a la esencia del género a través de algo tan importante como es la perspectiva: de la cenital propia de los primeros "marcianitos", pasamos a una vista lateral que se desplazaba de un lado a otro, dando al jugador la sensación de estar ante un extenso mapeado que se iba descubriendo frente a sus ojos. La segunda mitad de los ochenta estuvo dominada, principalmente por los shoot'em up y los juegos de plataformas. Queremos rendir homenaje a los primeros, más rápidos y propensos a la inclusión de sorprendentes efectos especiales, que supieron ganarse el favor del público, entre otras razones, por incluir decorados a su mecánica, consiguiendo así parecerse un poquito más a una historia. Estos decorados, casi de la noche a la mañana, pasaron de ser un fondo fijo saturado de estrellitas de colores (como el Galaxian) a desplazarse de derecha a izquierda, como en el Scramble (Konami, 1981).

Los primeros colonos

Corría el año 1981 cuando los primeros aficionados a los videojuegos pudieron disfrutar de dos juegos que, como el tiempo ha demostrado, fueron grandes precursores. El Scramble nos daba dos tipos de disparos: un horizontal para acabar con los marcianos que nos venían de cara, y otro del tipo "bombas" para detener al vuelo los misiles que iban derechos a nuestra panza. Además, estaba el factor "combustible", un indicador que iba disminuyendo progresivamente y que sólo podíamos rellenar disparando contra unos depósitos. El escenario, cuya variedad radicaba prácticamente en un cambio de color, era un obstáculo que reducía considerablemente nuestro rango de movimiento. El Stargate (Williams Electronic Inc, 1981) era menos vistoso, pues sus gráficos estaban formados por objetos de pocos pixeles y escenarios de líneas (es decir, una línea y poco más) pero destacó por una endiablada velocidad de juego. No cuajó su original sistema de desplazamiento (mediante un botón de aceleración y otro de cambio de sentido) pero sí el uso de "bombas inteligentes", esas que al lanzarlas destruyen todo lo que hay en pantalla.







Las grandes sagas

Konami hizo historia, una vez más, en 1985 con el Nemesis: la forma de obtener nuevas armas (de los "artilugios que dejaban lo enemigos) y la posibilidad de combinarlas, los fabulosos enemigos de final de fase, la variedad de los escenarios, la velocidad de juego, etc. Fue un juego redondo, en el sentido en que supo aprovechar los mejores elementos de anteriores títulos similares y los conjugó con innovaciones propias. El éxito de éste, dio lugar a dos continuaciones igualmente excelentes: Salamander (1986) y Vulcan Venture (1988). Irem Corporation creó el que, a nuestro juicio, es uno de los mejores shoot'em up de todos los tiempos: R-Type (1987). La espectacularidad de sus gráficos dejó a la altura del betún a la saga de Konami y los enemigos finales estuvieron en boca de muchos jugadores durante mucho tiempo. Tuvo, por supuesto, continuaciones en R-Type 2 y R-Type Leo (1992).





Fin del reinado: los 90'

... Y con la nueva década los juegos de lucha y la decadencia de los shoot'em up tradicionales. Pero todavía, nada más empezar la década, fuimos testigos de otras joyas, como el Carrier Air Wing (Capcom 1990). La nota común de casi todos ellos era la inclusión de dos jugadores simultáneos.









El erotismo que valía 5 duros

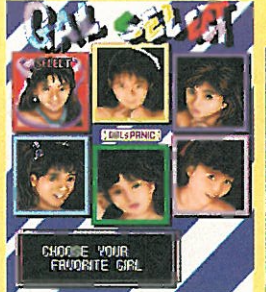
Los salones recreativos no sólo vivieron de marcianos y luchas.

Incentivos para jugar hay muchos, pero ninguno como el erotismo. El por qué ha llegado éste hasta los salones recreativos, es una historia aparte cuyos orígenes, que desconocemos, habría que buscar en Japón, pueblo tan dado a este tipo de atractivos (muestra, en el mejor de los casos, de lo muy sanos que están). Lo que en Estados Unidos sería impensable, en España se dio durante una época con bastante asiduidad: ver, junto a las máquinas tragaperras, a chavales metiendo sus moneditas para desnudar a una bella mujer oriental. Los siguientes títulos tienen muy poco en común en cuanto a su mecánica de juego, lo único que les ha llevado a compartir saco es la belleza de sus imágenes. Desgraciadamente, no tenemos entre nuestra selección alguna máquina que se haya apartado ligeramente de planteamientos algo sexistas (las cosas, por su nombre) para recompensar visualmente a otro público que, más que a jovencitas atractivas, les hubiese gustado ver a hombres-cañón. Por supuesto que había programas que nos daban a elegir, pero eran casos contados y, en absoluto, representativos.

El juego que se llevó el gato al agua

El desparrame llegó en 1990 de la mano de Kaneko con un juego que causó furor en todos los recreativos de la península. Se llamaba **Gals Panic** y no sólo vivía del incentivo de desnudar a unas chicas preciosas, sino que encima era tremendamente divertido. Consistía en completar una imagen trazando cuadrados sobre ella con una especie de pincel. En esta ocasión, el enemigo era una araña, una bola de fuego o una figura geométrica desde la que salían "bichos" de menor tamaño. Cuando cualquiera de estos engendros tocaba nuestro pincel o su trazo (siempre y cuando estuviésemos en ese momento "pintando") perdíamos una vida. Había también otra forma de perderlas mucho más interesante en las partidas multijugador: cada vez que el contrario trazaba un cuadrado encerrándonos en él.



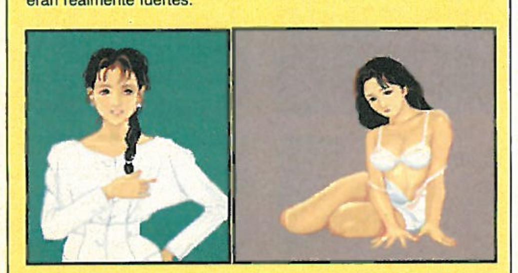






Subiendo tono y calidad gráfica

Otro juego más moderno, con mejores gráficos y, ciertamente, muy subido de tono, era el **Poker Ladies** de Mitchell, distribuido por Capcom en 1989. No se trataba de una partida de póker propiamente dicha, sino de emparejar las mejores jugadas posibles después de un descarte y esperar a que nuestra bella rival no tuviese una mejor jugada para que adoptase una pose realmente erótica. Había tres de estas poses por cada dama o fase y una escena de bonificación que permitía cierta interactividad... y disculpad si no entramos en detalles... pero las escenas eran realmente fuertes.



Carambolas de bellezas

Fue en el año 1987 cuando la prestigiosa Data East sacó al mercado **Pocket Gal**. Las diferentes fases estaban representadas por sendas mujeres. Para quitarlas la ropa tenías que meter las bolas en el hoyo (perdonar la broma fácil que se pueda deducir de esto).




Jagdverband 44
SCREAMING EAGLES
"Jagdvorvand 44", uno de los escuadrones más conocidos de la aviación alemana durante la II Guerra Mundial, y adscrito a la "Luftwafe", da nombre a un excelente simulador de aviones de combate que "Hammer Technologies" estrenará de forma inminente.
2.995
De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas
Escoge entre las fuerzas alemanas y las aliadas, compuestas por la Fuerza Aérea Real Británica y la 8ª Fuerza Americana. Un total de 16 modelos de aviones han sido diseñados para este videojuego basado en el conflicto bélico más grave que ha conocido la humanidad.
HAMMER TECHNOLOGIES
C/ Alfonso Gómez 42 nave 1-1-2
28037 Madrid
Tfno: 91 304 06 22 • Fax: 91 304 17 97
www.hammert.com
www.jag44.com
HAMMER
PC CD rom
COMPATIBLE
WINDOWS 98

Los libros más clásicos

Nunca es tarde para empezar

Esta sección va a serviros para sacar la cabeza de la pantalla del televisor y soltar el pad durante un rato sin que por ello tengáis que poneros a estudiar o a fregar los cacharros de la comida. Os lo garantizo, si vuestra madre os ve con un libro en las manos 1) creerá que estáis estudiando 2) no os mandará ninguna tarea por miedo a echar a perder el momento en que decidisteis poneros a estudiar. Y lo mejor de todo, vais a entreteneros tanto o más que con la consola.

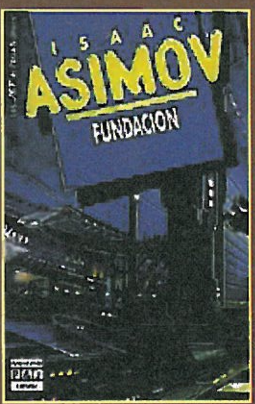
Como el objetivo es entretenerse y pasarlo bien vamos a recomendar siempre, títulos que sabemos que gustarán a la gran mayoría y que os mantendrán enganchados de principio a fin. Nos centraremos además en los géneros que más nos gustan a nosotros, ciencia ficción, fantasía, aventuras, policiacas, etc, pero sin olvidar cualquier otro libro que nos halla gustado, aunque no sea de estos géneros.

Y puesto que este es el primer número empezaremos con los títulos más clásicos por si todavía hay algún despistado que no los conoce.

Ciencia Ficción

La fundación

Isaac Asimov

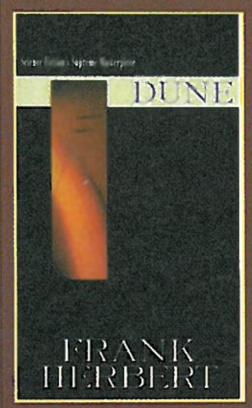


Una, y quizás la primera, de las sagas de ciencia ficción más famosas de todos los tiempos. Consta de 5 libros, aunque los mejores son los 3 primeros. Un enorme imperio espacial en decadencia y un científico que prevé su ruina y las desastrosas consecuencias que tendrá para la humanidad, a partir de ahí toma las medidas oportunas para un nuevo renacimiento de la civilización y la cultura en algún lugar del universo. Desde ese momento las aventuras de la colonia destinada a tal fin se llenan de misterios y acontecimientos imprevistos que la conducen poco a poco a su destino. Sin olvidar que hay una segunda y misteriosa colonia en algún lugar del universo con un destino similar.



Dune

Frank Herbert



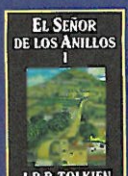
Esta es otra de las sagas clásicas de la ciencia ficción. Una obra de 7 tomos que ya tiene un hueco en la historia de este género por derecho propio. Si 7 libros os parecen demasiados podéis leeros únicamente el primero de ellos, que es una historia con un final propio e independiente. Desde luego el libro es algo complejo, no se lo recomiendo a nadie menor de 14 años. La trama nos mete en la piel de una familia de nobles, que se ve obligada a luchar por su supervivencia, en un universo plagado de traiciones políticas, amenazas de guerra, complejos intereses económicos, etc... En definitiva una historia apasionante y compleja, que muestra además la convivencia de la tecnología más desarrollada con unos poderes psíquicos de gran influencia en la vida de los hombres. Mucha acción, mucha intriga y unos personajes vivos capaces de emocionar.

Os recuerdo que este título ha inspirado varios videojuegos, en general bastante buenos, además de juegos de tablero y una película con el mismo nombre, que por cierto es malísima y que no merece la pena que la veáis, por lo menos hasta que halláis podido leer el libro y no pueda destriparos el final.



Fantasía

El señor de los anillos — J.R.R. Tolkien



Hay libros que es pecado morirse sin leerlos. Este es uno de ellos y desde luego si no lo has leído todavía, no entenderás muy bien de donde vienen todas esas ideas que aparecen en los juegos de ordenador acerca de los elfos, los trolls, los orcos, los enanos, etc... Son 3 tomos bastante gordos, pero que eso no os asuste. Un mundo de fantasía, un mundo en guerra, en el que la magia, la ambición, el bien y el mal, el honor, la leyenda, se mezclan para crear la aventura épica más grande jamás contada, y es en serio.

No quiero contaros la trama del libro porque es algo que se va desvelando a medida que se lee, pero os puedo decir que dentro de sus páginas encontraréis las aventuras más apasionantes que halláis podido imaginar. Cuando lleguéis al final lamentaréis que el libro tenga un final y que no pueda continuar eternamente. Después, para combatir la morriña volveréis a leeros el libro.

El Señor del tiempo — Louis Cooper



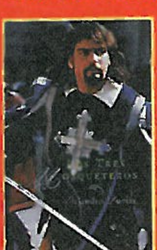
Desmarcándose de la corriente de moda que existía en el género de la Fantasía medieval, Louis Cooper supo imprimir su propio estilo y su universo particular a esta narración que particularmente considero una de las mejores que se han escrito nunca.

En un universo en el que el mal ha sido expulsado de la historia, las cosas no andan tan bien como debieran. Algo ocurre, una amenaza latente que apenas se presiente. En este contexto seremos testigos de las andanzas de un joven que posee unos extraños poderes de los que apenas es consciente.

Al loro, porque esta es una de las novelas más sorprendentes del género. Los tópicos desaparecen y uno debe tener una mentalidad dispuesta a la apertura, ya que la historia nos obligará a replantearnos algunas ideas que manteníamos desde hace tiempo.

Aventuras

Los tres mosqueteros — Alejandro Dumas



Me vais a decir que ya está más visto que el tebeo, que os tragasteis entera la serie de Dartacán y todas las películas que han hecho sobre el libro, pero la verdad es que si os decidís a leerlo, vais a encontraros con algo bastante diferente a lo que esperáis. No es un libro para niños, en absoluto, aunque ellos también pueden leerlo. Es un libro más duro que cualquier adaptación cinematográfica que halláis visto y desde luego es una verdadera gozada, muy muy entretenido. Las aventuras se suceden una tras otra, la intriga está siempre presente y tiene una trama muy inteligente y con toques históricos que la hacen muy atractiva. Si por casualidad no conoces la historia, entonces no tienes ninguna excusa para no leerlo.





La isla del tesoro — Robert L. Stevenson



Otra vez me vais a decir lo mismo. Pues tíos no tenéis ni idea. Lo siento, de verdad, pero la mayoría de las veces, las adaptaciones que se hacen al cine, a los tebeos, o a las ediciones juveniles del libro, no tienen ni punto de comparación con el libro en sí. De hecho, si se hacen tantas adaptaciones es porque la novela es una maravilla. Y difícilmente se puede mejorar lo que se tiene como una maravilla.

Probablemente ya sabréis todos de que va. Se trata de un muchacho que se ve envuelto en la búsqueda de un fabuloso tesoro, enterrado hace mucho tiempo por un famoso pirata. Pero el objetivo no va a ser fácil, los piratas son peligrosos y no son gente de la que te puedas fiar.



Grandia

PlayStation

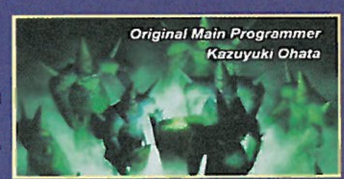
Bonus

Misión Secreta: El Castillo de los Sueños

Para acceder a esta zona, ves al desierto Zil del segundo disco. En la parte sur del desierto, debería haber un camino en las paredes del cañón que conduce al castillo de los sueños (si no lo puedes encontrar, recorre estas paredes hacia el sur desde la salida del desierto). En este castillo podrás conseguir experiencia y la espada de la luz.

Misión secreta. La tumba del soldado

Entra en el desierto de Zil por el camino de Cafu (su entrada principal). Una vez que los árboles hayan desaparecido, camina hacia la derecha hasta encontrar un pequeño edificio marrón lleno de puertas. Este es el edificio que te llevará hasta La Tumba del Soldado, un lugar donde podrás adquirir experiencia, poca, matando a los enemigos que aquí se encuentran.



Un juego repleto de misteriosos escenarios.





No Fear Downhill Mountain Bike

PlayStation

Códigos

Para introducir los siguientes códigos, ve a la prueba de tiempo e introduce "Yes" como código de acceso. Después introduce los siguientes códigos:

LOTSOFFEAR:	Todos los circuitos
ABDUCTION:	Circuito alienígena
TOONITUP:	Circuito Cartoon
JACKEDIN:	Circuito virtual
MONKEYBIKE:	Circuito de Trampas
EDOMRORRIM:	Modo espejo
LOTSOFGEAR:	Todas las mejoras
GOOBERS:	Todos los conductores
TIREFRAME:	Extraño modo de frames
BIGFLOATER:	Poca gravedad









Cuidado con las paredes, hacen pupa.



Need for speed: High Stakes

PlayStation

Trucos

Códigos

Después de seleccionar "Start Race", mantén los siguientes botones apretados para obtener estas "ventajas":

Visión borrosa: Arriba + L2 + R1
Visión desde la cabina: Arriba + Triángulo + X
Coche pesado: Izquierda + Cuadrado + Círculo (sólo en los modos Test Drive y Hot Pursuit).
Coches lentos: Izquierda + Cuadrado + Círculo (sólo en la modalidad de Torneo y en los acontecimientos especiales).

Códigos con el nombre del piloto

Introduce los siguientes códigos como nombre del piloto. Ten en cuenta que si utilizas esta trampa, no podrás grabar la partida.



Todos los coches de policía: NFS_PD
Policías angloparlantes en todas las pistas: BIG OVEN
Coche fantasma: FLASH
Helicóptero de policía: WHIRLY (sólo en modo Test Drive)
Sorpresa: HOT ROD



No sólo de autopistas viven los coches.



Dino Crisis

PlayStation

Bonus

Más ropa para Regina

Al acabar el juego por primera vez, Regina consigue dos trajes nuevos (de batalla y de la armada). Si juegas un par de veces más, conseguirás la cuarta prenda para la heroína: pieles prehistóricas. Si ahora compruebas el inventario, verás que las armas que lleva se corrsponden con la de la edad primitiva... aunque siguen teniendo la efectividad de las modernas.

Pistola de granadas con munición infinita

Cuando hayas visto los tres finales del juego (deberás haber jugado tres partidas diferentes), Regina empezará la siguiente partida armada con una pistola de granadas que tiene la magnífica propiedad de no acabársele nunca la munición.

Modo operación Wipeout

Para acceder a esta modalidad, gana el juego en menos de 5 horas.



Números de registro

Los códigos que necesitas para tu tarjeta de identificación son:

Mark Doyle-57036

Dr. Kirk-31415

Tercer final

Juega hasta el final y escoge ambas decisiones, la de Rick y la de Gail.



Pasillos oscuros y mucha intriga.

Looney Tunes: Trouble

Game Boy color

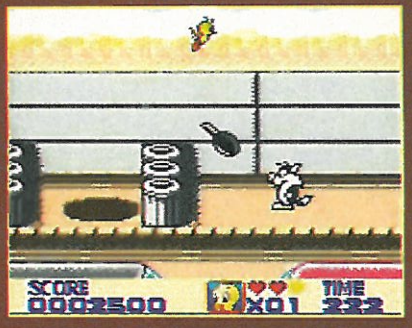
Claves

La casa de Granny Pt.1:	Perro, Granny, Piolin, Taz, Sylvester
El sotano de Granny Pt.1:	Taz, Sylvester, Piolin, Perro, Granny
Jardin Pt.1:	Sylvester, Piolin, Perro, Taz, Granny
En las calles Pt.1:	Perro, Piolin, Taz, Granny, Sylvester
Tienda de Juguetes Pt.1:	Taz, Perro, Piolin, Sylvester, Granny





Todos los personajes de los dibujos animados en tu consola.



Street Fighter Alpha

Game Boy color

Trucos

Sagat Bailarin

Selecciona a Charlie. Comienza el juego y, aposta, pierde la lucha.

Elige "Continuar" en la siguiente pantalla.

Ahora vence esta lucha, pero dejate derrotar por el siguiente oponente.

Repite los pasos 2 y 3 hasta que hayas sido vapuleado por todos los personajes del juego.

Despues de perder contra Bison, continua el nuevo juego con Adon.





Reparte golpes a diestro y siniestro, y no tengas compasion con nadie.





Golden Eye 007

Nintendo 64

Códigos

Invencibilidad
Ve al menú de trampas e introduce el siguiente código. Escucharás un sonido, cuando salgas vuelve a entrar en el menú y encontrarás ahí el dódigo.

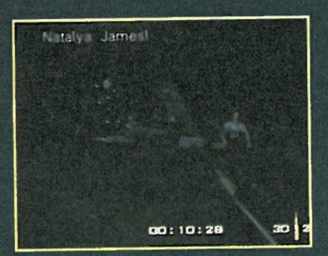
L Botón+ Arriba
C-Arriba
R Botón+ Derecha
L Botón+ R Botón+ C-Izquierda
L Botón+ Arriba
R Botón+ C-Abajo
L Botón+ C-Abajo
L Botón+ R Botón+ C-Abajo
L Botón+ R Botón+ Arriba
L Botón+ C-Abajo

Todas las armas
Durante el juego, teclea:

L Botón+ R Botón+ Abajo
L Botón+ C-Izquierda
L Botón+ C-Derecha
L Botón+ R Botón+ C-Izquierda
L Botón+ Abajo
L Botón+ C-Abajo
R Botón+ C-Izquierda
L Botón+ R Botón+ C-Derecha
R Botón+ Arriba
L Botón+ C-Izquierda



A partir de ahora serás invencible y no habrá espía de pacotilla que te pare.







Tony Hawk´s Pro Skater

Nintendo 64

Trucos

Añadir puntos de inicio:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, Arriba, Abajo

Conseguir todas las etapas:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: C-Derecha, Izquierda, Arriba, C-Arriba, C-Arriba, Derecha, Abajo, Arriba

Movimiento acelerado:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: Derecha, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo

Trucos rápidos:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: C-Arriba, Izquierda, C-Abajo, C-Abajo, Arriba, Abajo, Derecha

Balance perfecto:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: C-Arriba, C-Derecha, Izquierda, C-Derecha, Derecha, Arriba, Abajo

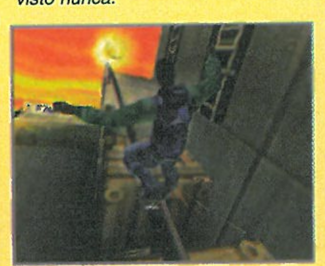
Movimientos lentos:

Presiona L en la pantalla de pausa y teclea: Abajo, Abajo, C-Arriba, C-Derecha, Izquierda



Las mejores piruetas que se han visto nunca.

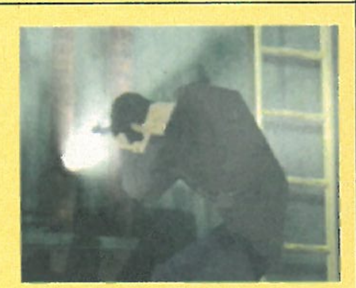




Fear Effect

PlayStation

Trucos



Todas las armas

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo (2), Triángulo, Cuadrado, Arriba, Círculo.

Salud Infinita

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa L1,Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Derecha, Cuadrado.

Munición infinita

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo(2).

Solución instantánea de puzzles

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo(2), Abajo(3), Arriba.

Fuego rápido

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo(2), Arriba(3), Abajo.

Modo Experto

Selecciona "Credits" en la pantalla de opciones y pulsa Abajo(3), Triángulo, Abajo(3), Cuadrado, Izquierda, Derecha.







Rollcage II

PlayStation

Bonus

Acceder al Modo Supervivencia

Password: HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON

Acceder a los ATD Coches fantasmas

Password: WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS

Acceder a los modos de demolición

Password: IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?

Acceder a la Manga Velocidad

Password: LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Acceder al Modo Espejo

Password: I.AM.THE.MIRROR.MAN..OOOOOOOOO O!

Acceder al Modo Persecución

Password: PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS

Acceder al Modo Fútbol

Password: IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT

Acceder a todos los circuitos de combate

Password: YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLO-DING.TO.DO

Acceder a todos los circuitos

Password: NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147

Acceder a todos los coches

Password: WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!

Acceder a todo

Password: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!







Ehrgeiz

PlayStation

Bonus

Batallas extra

Para acceder a dos nuevas batallas deberás vencer a Sasuke en menos de 3 minutos y 20 segundos. De este modo, se abrirá una puerta y, antes de enfrentarte a Django, podrás luchar contra Cloud y Tifa.

Jugar con Zack

Para manejar a este personaje (que en FFVII fue el mentor de Cloud y tiene sus mismos movimientos) deberás ganar el juego con todos los personajes de Final Fantasy VII



Personajes secretos

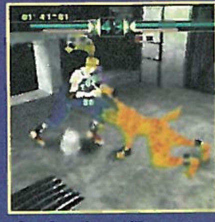
Koji Masuda: Gana en el juego usando cualquier personaje masculino.

Clair Andrewsi: Gana el juego usando cualquier personaje femenino.

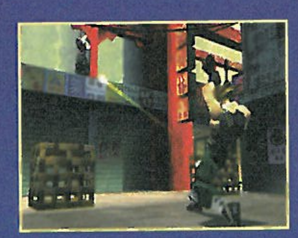
Yuffie Kisaragi: Gana en el juego usando a Cloud.

Vincent Valentine: Gana en el juego usando a Tifa Lockheart

Django (aka Neo-Red XIII): Gana en el juego usando todos los personajes del mismo, exceptuando a aquellos que también aparecieron en FFVII.



Aquí no hay sitio para blandengues.





This is football

PlayStation

Códigos

Jugadores canijos: Cuadrado, R2, Derecha, L2, L1

Cabezones: Triángulo, Triángulo, L2, L1, L1

Ropas alternativas: Círculo, L2, Izquierda, R2, Triángulo

Modo en blanco y negro: Arriba, R1, L2, R1, R2

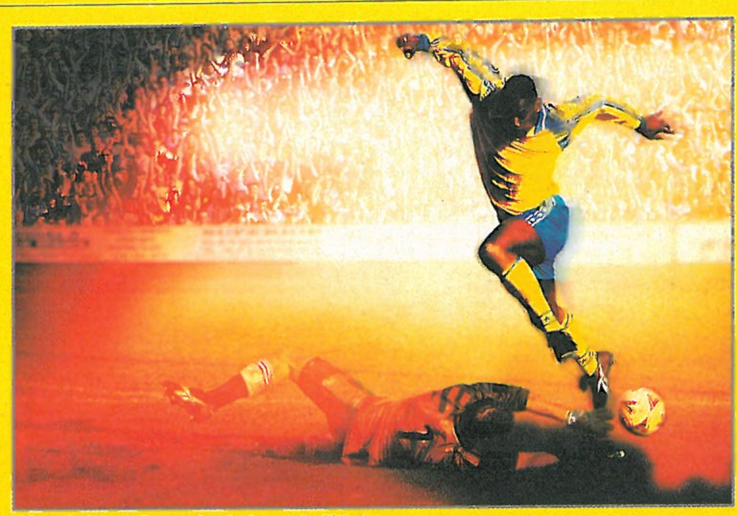
Cabezas como balones: Izquierda, L1, L1, L1, R2

Topless: Abajo, R2, R2, R2, Triángulo

Cabezas pequeñas: R2, Abajo, L2, L1, Círculo

Década de los 70: L1, R2, L2, Círculo, R1





Uno de los mejores simuladores de fútbol que existen.

Marvel Vs. Capcom

Dreamcast

Trucos

Jugar con Lilith

Centra el cursor sobre Zangief y pulsa: Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo.

Jugar con Onslaugth

Consigue todos los personajes luchando contra ellos, graba la partida en el VMU y tendrás acceso a este poderoso villano.

Jugar con Hulk Naranja

Centra el cursor sobre Chun Li y pulsa Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba four times, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo four times, Arriba four times, Izquierda, Arriba.

Jugar con la Mujer Sombra

Centra el cursor sobre Morrigan y pulsa Arriba, Derecha(2), Abajo(4), Izquierda(2), Arriba(4), Derecha(2), Izquierda(2), Abajo(2), Derecha(2), Abajo(2), Izquierda(2), Arriba(2), Derecha(2), Arriba(2), Izquierda(2), Abajo(5)



Aquí no hay mágica, solo super poderes para repartir golpes.





Star Wars Episodio I: Racer

Dreamcast

Bonus

Personajes ocultos:

Aquí están los circuitos y tiempos que se necesitan para acceder a los personajes secretos del juego:

Seulba
"The Boonta Classic"
Circuito Galáctico
Récord de vuelta: 02:04:210
Récord de carrera:06:20:012

Aldar Beedo
"Beedo's Wild Ride"
Circuito Amateur
Récord de vuelta: 01:02:986
Récord de carrera: 03:16:697

Ratts Tyerell
"Howler Gorge"
Circuito Semipro
Récord de vuelta: 01:31:370
Récord de carrera:04:48:510

Mawhonic
"Andobi Mtn. Run"
Circuito Galáctico
Récord de vuelta: 01:39:309
Récord de carrera:05:05:648

Slide Paramita
"AP Centrum"
Circuito Invitacional
Récord de vuelta: 00:58:410
Récord de carrera:03:03:260

Clegg Holdfast
"Aquilaris Classic"
Circuito Amateur
Récord de vuelta: 01:04:700
Récord de carrera:03:16:926

Bullseye Navior
"Sunken City"
Circuito Semipro
Récord de vuelta: 01:52:620
Récord de carrera:05:43:101

Ark Bumpy Roose
"Bumpy's Breakers"
Circuito Semipro
Récord de vuelta: 02:09:358
Récord de carrera:06:47:380

Wan Sandage
"Scrapper's Run"
Circuito Semipro
Récord de vuelta: 00:44:904
Récord de carrera:02:23:978

Bozzie Baranta
"Abyss"
Circuito Invitacional
Récord de vuelta: 01:02:639
Récord de carrera:03:12:934

Neva Kee
"Baroo Coast"
Circuito Semipro
Récord de vuelta: 01:38:300
Récord de carrera:04:59:640

Ben Quadinaros
"Inferno"
Circuito Invitacional
Récord de vuelta: 00:59:549
Récord de carrera:03:04:160

Teemto Pagalies
"Mon Gazza Speedway"
Circuito Amateur
Récord de vuelta: 00:16:072
Récord de carrera:00:52:081



¿Serás capaz de llegar el primero? No, pues utiliza los trucos.

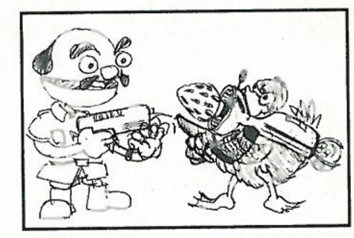
Hoy empezamos

Evidentemente en este primer número no hay cartas. No importa, estamos seguros de que a partir de ahora recibiremos un aluvión de ellas.
Recordar que este es vuestro espacio. Aquí podéis remitirnos vuestras dudas, preguntas, acerca de trucos, soluciones, hardware específico, sugerencias de cualquier tipo y todo aquello que no quepa en ninguna otra sección de la revista. No os cortéis, estamos para ayudaros.
Por supuesto contestaremos a todas vuestras cartas según nos vayan llegando. También podéis escribirnos por correo electrónico, no podemos responderos personalmente pero lo haremos a través de esta sección.
Pues nada, un saludo y esperamos vuestras cartas. Hasta el mes que viene.

e-mail

Esta es nuestra dirección de correo electrónico:

pocketgames@prensatecnica.com

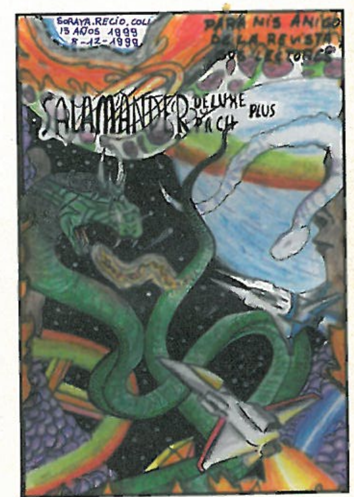


Javier Aranda.





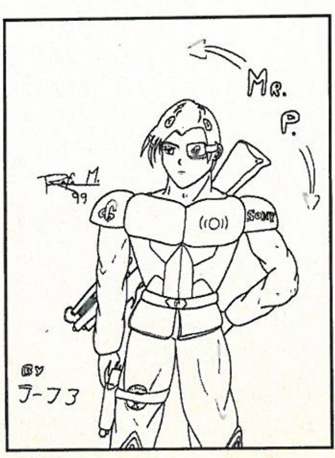
Fernando Calvo.



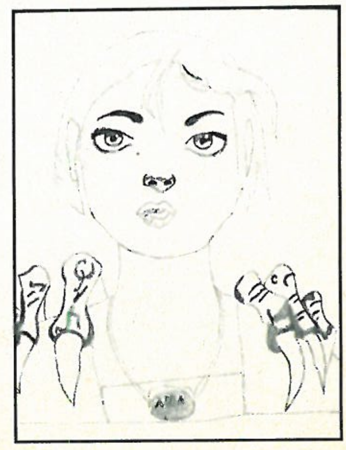
Soraya Recio.



Soraya Recio.



Rafa M.



Silvia Cano.

El Desafío

¿Y esta sección de qué va? Pues que nos aburríamos y hemos dicho "vamos a ver si los lectores se pringan un poco y colaboran". Algunos han soltado unas risitas nerviosas y se han mirado de reojo mostrando su escepticismo. Ya se sabe, es difícil que los lectores se decidan a romperse un poco la cabeza, y más si no hay regalos, concursos o demás de por medio. Pero como aquí tenemos un espíritu arriesgado y en el fondo confiamos en vuestro ingenio, hemos decidido meter esta sección, donde por narices, vais a tener que ejercitar vuestra capacidad de desbarrar y fantasear. Espero que escribáis a alguna de las secciones o a todas ellas, que no se diga que no dais para más. Lanzado el desafío no me queda más que retirarme y esperar a que me sorprendáis con vuestras cartas.

Pregunta del mes

¿Por qué demonios me he comprado esta revista?
Si después de leer la dichosa revista te preguntas asombrado por qué extraña razón pensaste en comprártela, si no aciertas a comprender qué pasaba por tu abducida cabeza cuando cogiste del quiosco este montón de páginas, puedes intentar explicárnoslo en una carta. Publicaremos las que nos hagan más gracia o la que más nos hagan la pelota, ya veremos.



Nuestros primeros lectores. Se les ve en la cara que son chicos listos.



Este puede ser un motivo: sus páginas son suaves pero resistentes y no destiñen, ideal para el servicio.

Concurso basura



Siento deciros que los premios de este concurso son puramente simbólicos, pero no por ello tienen menos valor, todo lo contrario, lo simbólico es precisamente lo importante en nuestras vidas. O si no mirar mi sueldo, que es puramente simbólico.

Este mes el concurso trata de encontrar al lector más adicto que exista a la consola. Para ello tenéis que enviarnos una carta describiendo vuestra relación con la consola. El ganador será considerado como "Adicto compulsivo sin remedio ni esperanza de cura" y publicaremos su carta. También será obsequiado con un cacahuete de chocolate si nos hace una visita por la redacción.

¿Eres un demente? ¿Pasas demasido tiempo con tu consola? Pues escribenos contandolo.

¿Qué pasaría si...

¿Qué pasaría si Lara Croft se apareara con Donkey Kong? ¿Qué extraña criatura resultaría de semejante unión? Probablemente una mona con piernas de seda, y el suicidio de muchos consoleros por semejante traición o simplemente por enterarse de que Lara tiene novio, aunque sea tan peludo. Pero al fin y al cabo no es tan extraño, ambos personajes tienen una tendencia extraña a andar dando botes de acá para allá, subiéndose por los lugares más extraños y colgándose de las cosas menos recomendables. En fin, esperamos vuestras opiniones que publicaremos el mes que viene.



Nuestra fémina virtual favorita preparándose para su cita con el otro peludo.

